

TIPS DE STAR WARS -BOUNTY HUNTER- PARA GAMECUBE
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
LO MEJOR DE ESTE MES
EN NUESTROS A FONDO DE
X2: WOLVERINE'S REVENGE GCN
IKARUGA GCN
NINJA FIVE-O AGB
INFORMACION RECIENTE DE
FINAL FANTASY
CRYSTAL CHRONICLES GCN
Golden Sun
The Lost Age
NINTENDO POWER
THE LEGEND OF ZELDA:
THE WIND WAKER,
OCARINA OF TIME & MASTER QUEST
Precio $20.00 M.N.
0 10722 57571 7 04
Año 12 No. 4

Por primera vez no vas a tener el dilema de si vas al cumpleaños o te quedas viendo Cartoon Network.



Nuestro cumpleaños lo festejamos en la tele y en la web durante todo abril.

Este va a ser el cumpleaños más divertido de tu vida. Porque lo festejamos un mes seguido. Cumplimos 10 años y vamos a estar de fiesta. Con un especial cada fin de semana. Con un gran show el 30 de abril. Con todos los cartoons favoritos, desde el yunque a la sustancia X. Con juegos. Con sorteos. Y con muchísimas sorpresas que no te vas a querer perder. Todo en el mejor lugar para cartoons. Cartoon Network.

CartoonNetwork.com.mx

SUMARIO



ENTERATE SI ERES UNO DE LOS GANADORES DE NUESTRO CONCURSO DE ANIVERSARIO

LOS RESULTADOS EN LA PAGINA 12



ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



Año XII #4 Abril 2003

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN 0188-7610



Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 12 N°04. Fecha de publicación: Abril 2003. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A., por contrato de coedición, celebrado con GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCION A CLIENTES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

Editorial

Abril 2003

Las noticias del mundo de Nintendo están mejor que nunca para todos nosotros que llevamos puesta la camiseta de la gran N desde hace bastante tiempo ya que el próximo magno evento que se lleva a cabo año con año en la ciudad de Los Angeles, conocido como E3, tendrá demasiadas sorpresas, tantas que ni nosotros sabremos a donde voltear cuando visitemos el International Convention Center de esta ciudad de California, en los Estados Unidos.

Para empezar, ¿Recuerdas que desde antes que saliera el Nintendo GameCube, Konami dijo que quería hacer un Metal Gear? Pues todo parece indicar que el proyecto ya tiene tiempo de desarrollo y muy seguramente se mostrará algún avance. Nuevos proyectos de la misma gente de Nintendo como Pikmin 2 y Kirby's Air Ride, que prácticamente ya están listos; F-Zero que está siendo desarrollado por la gente de Sega; a parte de los títulos en los que se encuentran trabajando las compañías exclusivas de Nintendo como Silicon Knights o Retro Studios, sólo por mencionar algunos, mostrarán avances de sus nuevos juegos. Todo parece indicar que este año Nintendo no piensa dar marcha atrás y demostrará de lo que es capas un gigante tan importante como Nintendo.

Y por si fuera poco, iestamos de estreno con el nuevo logotipo de CLUB NINTENDO! ¿Qué te parece? ¿Te gusta?. Envíanos tus opiniones y gracias por tus sugerencias ya que por ti llevamos más de 11 años en los puestos de revistas, celebrando la culminación de nuestro XI Aniversario.

Felicidades en este mes del Niño.





Amigos de Club Nintendo: Les escribo desde Argentina para decirles que el otro día estaba leyendo su revista de agosto (aquí llega con un mes de atraso) y me di cuenta que ustedes publican los mails que siguen casi todos un mismo patrón: les preguntan acerca de accesorios para las consolas, distintos finales para juegos relativamente nuevos, fechas de salida para juegos muy esperados, opiniones sobre las nuevas secciones de la revista y sobre todo, aquellos que dicen: "Sé que no publicarán mi mail...", etc. Por estas razones no creo que publiquen este mail, y lo entiendo ya que si un chico (cuate, chavo) les pregunta cuándo va a salir Mario Sunshine probablemente estén respondiendo también a muchos otros con la misma duda. Y hablando de dudas, aquí les va una que no me deja dormir: Cuando leí el Museo que hicieron de Battletoads (excelente por cierto), recordé mi viejo Battlemaniacs para el Super Nintendo. Lo que no recordaba era por qué lo había dejado de jugar. Así que desempolvé el SNES y el juego y me puse a jugarlo de nuevo. Hasta que alcancé el nivel de las serpientes que van para todos lados y que hay muchos picos. Me costó pasarlo pero lo logré (repitiendo una y otra vez "no lo vayas a dejar ir por nada del mundo") La dificultad llegó en el siguiente nivel: Pimple está en una especie de propulsor del cual se agarra solo con las manos y tiene las patas al aire y atrás viene un jabalí en otro igual pero con una sierra y mucho más rápido. No sé cómo acelerar. Díganme que soy un tonto, vamos. Por favor ¡¿Cómo se acelera?! Quítenme esta duda y si quieren acorten el mail ya que está un poco largo. Por favor publíquenlo para darme el gusto de leer mi mail en el Dr. Mario aunque sea solo una vez o si no pónganme en los lectores internacionales. Gracias.

Julio César Estravis Barcala
Buenos Aires, Argentina

Hola Julio. Pues aunque no lo creas, no seleccionamos los mails ni las cartas basándonos en lo que dices. Procuramos seleccionar las preguntas más interesantes y populares para darles respuesta al mayor número de nuestros lectores como nos sea posible. Me da mucho gusto que te haya gustado el Museo de los poderosos Battletoads y que hayas revivido de nuevo uno de sus juegos. Sobre tu pregunta, el Panteón, quien es el especialista en videojuegos clásicos, me dice que para acelerar solamente debes presionar y mantener la dirección a la que quieras ir, por lo que si te encuentras con una vuelta para arriba (por ejemplo), debes cambiar la dirección hacia arriba justo en la esquina para que sigas avanzando. Esta escena requiere muy buenos reflejos y destreza, así que debes practicar bastante. Mucha suerte y espero que con esto lo termines.

+

Hola a la mejor revista de todas, el cambio que le hicieron esta muy bien pero basta de las flores vamos al grano. Estaba en una tienda de videojuegos y vi dos versiones de Pokémon (Diamond y Rubi) y me gustaría saber si son piratas o que estén utilizando el nombre de Pokémon solo para hacer negocio pues un amigo la compro y no tiene nada que ver.

Victor Gullen
Costa Rica

Pues sí, evidentemente estas dos versiones son piratas pues la versión Ruby original apenas acaba de salir al mercado el mes pasado y las piratas ya tienen un buen rato, de todos colores y sabores. Es una pena que la gente que no tiene creatividad se ponga a hacer negocio con sus copias piratas de buenos juegos. Yo les recomiendo a todos que no compren esas versiones puesto que afectan directamente al mercado entero, sé que estas copias son muy baratas, pero lo barato sale caro pues ni es el juego que tú querías, ni tienen buena calidad y mucho menos te deja salvar tus avances pues la batería (si es que traen) es de pésima calidad y no sirve como se debe. Es mejor que compres todos tus juegos, sistemas y accesorios con distribuidores autorizados, así tendrás un producto de calidad y gozarás de la seguridad y respaldo de una buena garantía; además de que así le estarás redituando a la gente que en verdad tuvo que estudiar y esforzarse por sacar un buen juego y no a quienes simplemente los copian.

+

Hola amigos de Club Nintendo. Quiero comentar algo que me sucedió, hace poco estaba paseando por un tianguis y deberían de ver la sorpresa que me llevé al ver que estaban vendiendo la versión de Pokémon Super Gold. Que yo tenga entendido, esa versión aún no la sacan. ¿Ustedes qué opinan? ¿Creen que sea cierto que existe o será alguna versión alterada? Espero que me puedan contestar.

Además ¿cuándo saldrá la versión americana de Golden Sun: The Lost Age? Espero que llegue muy pronto. Bueno, se despide de ustedes un gran admirador.

Edward Elivar
Edo. de México, México

Lógicamente Edward, el caso es el mismo que la carta anterior, las versiones piratas son mucho más baratas, pero no cuentan con la calidad que ha caracterizado a Nintendo por tantos años. A mediados de este mes saldrá a la venta el tan esperado Golden Sun: The Lost Age para el Game Boy Advance y por esto lo tenemos este mes en el lugar de honor, como quien dice, en nuestra portada, así que si quieres saber más de este gran juego, lo mejor será que cheques lo que hay en este número.



Por fin la espera ha terminado, Golden Sun: The Lost Age ya llegó.

+

¿Qué tal estimados amigos de nuestra revista? Es la segunda vez que les escribo, hace 10 años decidí iniciar una aventura que me llevaba por tenebrosos castillos, hermosos paisajes, ciudades del futuro o del pasado o bien al espacio, siempre hubo alguien que me acompañó y me ayudó a salir avante ante todos los obstáculos, claro, me refiero a ustedes, aunque sea por medio de una revista. Hoy a 10 años de haber emprendido esa jornada, no la he terminado todavía, es más no sé si algún día lo haga. A 10 años del inicio de esta aventura me casé y tengo la hija más hermosa del mundo (saludos a mi tesoro y al amor de mi vida), a 10 años de todo observo gustoso los cambios que mes con mes se hacen patentes, muy necesarios por cierto; observo secciones nuevas y excelentes, saludos al Panteón, al Conejo, al Crow y a los que hacen el Museo, pero además de todo esto, he observado estos cambios en los videojuegos que me llenan de emoción cada vez que prendo la consola. Creo que la revista es un motivo de orgullo para todos los que como yo, la hemos visto crecer y evolucionar. A mi parecer la Edición Especial de Zelda estuvo buena pero le faltó; no sé, un Museo, el Conejo pudo haber analizado los juegos que nunca conoceremos, el Panteón pudo haber hecho el análisis de esas joyas de 8 bits, etc. Por eso si hicieron dos ediciones especiales de Pokemón, podrían hacer otra de Zelda donde incluyan todo lo que tenían pensado y más. Ya estuvo bueno de tanto rollo. Saludos y continúen con esta labor tan grande.

Iván Bárcena.
Sinaloa, México

Muchas gracias por tus comentarios Iván; nos da un orgullo muy significativo el que estés con nosotros desde hace ya tanto tiempo y te reiteramos a ti y a todos nuestros lectores, nuevos y veteranos del control, nuestro apoyo para seguirles ayudando con la aventura tan grande que son los videojuegos. Muchos ya nos han hecho el comentario de lo que les hubiera gustado ver en el Especial de Zelda, nosotros quisimos incluir toda la información posible para ayudarlos en todos los juegos existentes, por lo que no fue posible que hubiera sido estilo Museo. Pero estamos tomando en cuenta todas sus inquietudes para realizar algunos Especiales como éste muy próximamente, así que mantente pendiente.

+

¡Hola Doctor Mario! Es la primer vez que te escribo y déjame decirte que tu revista es la mejor de todas, siempre la compro, bueno tengo una duda que te agradeceré me contestes. Estoy muy preocupado por que mi GameCube y mi SSBM cuando juego las peleas (de cualquier tipo) el botón "L" se aprieta solo, ya me cansé de buscar en todos lados la solución a este contratiempo y no encuentro el porqué. Te agradeceré publiquen mi carta y si no se diera el caso, no importa la volveré a enviar para ver si corro con más suerte. Me despido de ti, ¡Adiós y hasta pronto!

Herson Polendo Nava
Torreón, Coahuila, México

Hola Herson, no creo que tu problema sea tan complicado, tal vez tu botón L esté algo trabado o bien, que tenga algo que obstruya su funcionamiento. Te recomiendo que le hables por teléfono a mi brother Luigi, ahí te sacarán de dudas y le darán un mantenimiento de primera a tu control. Te recuerdo su número telefonico es: 91 12 73 00.
Te recuerdo que para evitar confusiones, al encender el NGC no debes tener presionado nada en el control; pero si aún así sigue con problemas, intenta \resetear el control al presionar solamente los botones X, Y y Start simultáneamente por alrededor de cinco segundos, hay veces que así reaccionan los controles.

+

Buenos días Dr. Mario, tengo el disco de Spiderman para el Nintendo GameCube y no tengo Memory Card. Como quiero comprar más discos, mi pregunta es: ¿cada juego necesita Memory Card? Gracias por tu atención.

Jesús Gerardo Medina
El Salvador

Pues mira, los juegos del Nintendo GameCube requieren de la Memory Card para que puedas guardar tus avances, récords y demás configuraciones. Cada Memory Card te permite guardar los archivos de varios juegos, obviamente, dependiendo del juego es la cantidad de bloques que necesita para salvar. Te recomiendo que compres con tu distribuidor autorizado tu Memory

GAME BOY ADVANCE

Golden Sun™

The Lost Age

Red Demon 1 takes 95 damage.
Jenna casts Fume!

I'm sure there's even more out there waiting for us to find it!

www.nintendo.com

Encuéntralo en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

El sistema y accesorios se venden por separado.

Card de 251 para que tengas mucho espacio para muchos juegos, aunque si ya cambiaste algún juego, puedes borrar el archivo de tu Memory Card para que no te este ocupando un espacio que ya no vas a usar y así guardar tus avances de otros juegos.



Esta Memory Card será suficiente para guardar todos tus avances.

+

Hola, mi nombre es Héctor Musso, tengo 19 años y soy orgullosamente de Venezuela. Esta es la primera vez que escribo a tan prestigiosa revista como lo es Club Nintendo, la cual vengo leyendo desde hace 4 años atrás y la verdad que el tiempo los ha hecho superarse cada vez más. Las razones por la cual escribo este mensaje son las siguientes:

1) Me gustaría (y sé que muchos estarían de acuerdo conmigo) que elaboraran una edición especial de la revista en donde solo se hable de los mejores juegos que nos brindo el Nintendo 64.

2) Me gustaría que en la sección del Conejo en el País de las Maravillas hablaran sobre el Disc Drive.

3) Y por último que por favor PUBLIQUEN MI MAIL en la revista porque necesito contactar a muchos fans de Nintendo. Mi e-mail es el siguiente:

chico_advance@hotmail.com

Espero sinceramente que tomen en cuenta las razones que me motivaron a enviar este e-mail. Nos estamos leyendo cuates.

Héctor Musso
Venezuela

Muy bien Héctor, estamos tomando todas las opiniones como la tuya y también nos basamos mucho en las respuestas del concurso de aniversario que nos hicieron favor de envíar, así que esta es una muy buena opción y estamos pensando cómo hacerlo muy padre. Mantente pendiente. Me ha comentado el Conejo que este es un tema bastante extenso ya que si salieron varios títulos para este accesorio. El ya se encuentra haciendo un reporte del DD64, pero aún faltan algunos detalles. Lo que sí me aseguró es que muy pronto lo verás en su sección.

Espero que te contacten muchos videojugadores como tú para que intercambien ideas y comentarios y que posteriormente nos los comuniquen para hacer esta comunidad mucho mejor.

+

Hola, esta es la primera vez que les escribo una carta. La verdad siempre leo la revista y actualmente estoy suscrito a ella. Quiero saludarlos y también hacerles unas preguntas.

La primera pregunta es la siguiente: Cómo ya se sabe, ya hay dos nuevas versiones de Pokémon para el Game Boy Advance pero ¿Saldrá también un tercer Pokémon Stadium o algo por el estilo? Mi última pregunta es ¿Saldrá un número especial de Club Nintendo para Pokémon? Esto es todo por el momento yo me despido por ahora. Gracias por leer esta carta.

Oscar Rodríguez
Guerrero, México

Pues hasta donde sabemos, el genio Shigeru Miyamoto se encuentra trabajando en un nuevo título de Pokémon para el Nintendo GameCube pero que no es enteramente del estilo de Pokémon Stadium, sino que va a ser algo totalmente novedoso, para que no sea solamente una "Actualización" de las versiones anteriores. Solamente tenemos que esperar un poco más para disfrutar de este intrigante juego, aunque con la garantía de Miyamoto, sabemos que será todo un éxito. Esperemos ver algo al respecto en el E3 2003, el cual estoy seguro de que será espectacular. Sobre un número especial de Pokémon, no quiero comprometerme a nada, pero lo estamos tomando en consideración.

+

Amigos de Club Nintendo, quiero darles la sugerencia de que, no solo contestaran los e-mail publicándolos en la revista sino que también los contestaran mandando las respuestas por e-mail para que no tuviéramos que esperar tanto tiempo para ver nuestras respuestas contestadas en la revista ya que hay veces que las preguntas son muy sencillas y creo que bien valdría la pena contestarle directamente al interesado.

Edgar Alonso Garcia Ramírez
Correo Electrónico

Edgar, como has de saber, recibimos cientos de cartas y correos electrónicos a la semana, y aunque estamos al pendiente y leemos cada uno de ellos, sería muy difícil contestarlos todos directamente, además de que esta sección se pensó para contestar las dudas de la gran mayoría de nuestro lectores de una forma dinámica y amigable. Espero que no te sientas mal por esto, pero también entiéndenos un poco.

+

El asunto por el cual escribo es porque pienso comprar un Nintendo GameCube y he leído en algunas revistas que este sistema ha tenido problemas. Se dice que después de un tiempo empieza a fallar y comienza a tener problemas porque no quiere leer los discos. Mi pregunta es que si es esto cierto de quien seria la culpa, si del fabricante o del cliente; y si es lo segundo, digan como proteger al sistema y a los discos.

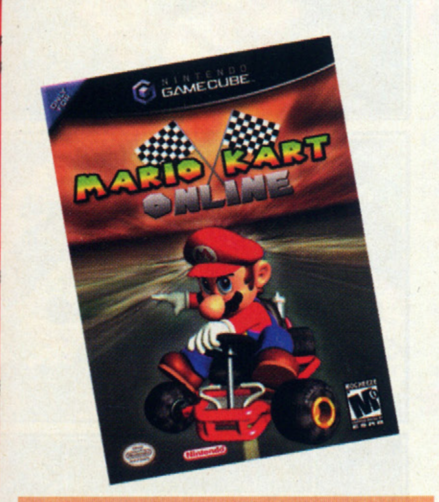
Omar Flores Arreola
Correo Electrónico

Como lo he comentado en varias ocasiones dentro de esta sección, la gran mayoría de los jugadores nunca leemos las instrucciones que vienen junto con sus equipos o juegos. Lo único que debes hacer es seguir las indicaciones y recomendaciones que vienen junto con cada juego o sistema para que así te duren mucho tiempo y no tengas la necesidad en enviarlos a reparar. Todos los productos de Nintendo están hechos con un estricto nivel de calidad, pero depende mucho del usuario para que lo que compre le dure por siempre, así que antes de conectar o poner un juego nuevo, debemos procurar leer siempre el instructivo o manual de indicaciones.

+

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo por la siguiente razón, en una página de Internet vi como seria la caja del Mario Kart para el Nintendo GameCube y decía "ONLINE", pero no se si esto es real, así que entonces ¿se va a poder jugar en Internet? ¿Cuales personajes aparecerán? ¿Cuándo va a salir a la venta? Bueno esto es todo, ahí les mando la imagen de la caja.

Jesús Salvador Cruz Núñez
Correo Electrónico



¡Está claro que esta caja es FALSA!

Desde sus inicios, Internet se ha caracterizado por ser una fuente de información de persona a persona gracias a que cualquiera puede poner una página sin siquiera tener un verdadero compromiso con sus visitantes.
Esto da mucha libertad para especular e incluso poner rumores sin fundamento. Por lo mismo debes de fijarte si dicha página se toma bastante en serio su papel informativo y así llegar a la conclusión de sí es verdad, rumor o mentira la nota que estás leyendo. Lo que sí te podemos decir es que hay muchos rumores alrededor de la versión para GCN de Mario Kart, pero hasta el momento no se ha dicho nada definitivo, por lo menos de partes oficiales, así que la caja que ponemos aquí como ejemplo, es totalmente falsa. Estoy seguro de que en el E3 2003 sabremos más, así que sólo te pido paciencia.

+

¿Cómo les va a todos en Club Nintendo? Mi nombre es Jaime y he sido un fiel lector desde pequeño. Quizá, de vez en cuando, se me pasó un número, pero... creo que ya es hora de conseguirme una suscripción. Muy bien, les escribo porque realmente necesito información de cómo y/o dónde puedo conseguir un Expansion Pak y el juego de TLOZ: Majora's Mask, originales. Como es obvio, ya no los consigo en cualquier tienda como lo haría hace unos años, pero deben de comprenderme que es un clásico que no me quiero perder. He buscado en Internet y lo he encontrado en subastas pero nada me asegura su funcionalidad. De verdad necesito ayuda, pues este será el fin mayor de haber conservado mi N64 por muchos años. Espero que puedan ayudarme. Un cálido saludo desde el puerto de Tampico; ¡que sigan con el gran trabajo!

Jaime Aguilar Guerrero
Tampico, Tamaulipas. México

Nos gustaría mucho ayudarte Jaime. Desafortunadamente ya casi no hay lugares en donde vendan este título y mucho menos el Expansion Pak porque desde hace tiempo ya no se están produciendo. Lo que té queda por hacer es buscar en alguna tienda y cruzar los dedos para que aún lo tengan en venta. Mucha suerte, la necesitarás.

+

Hola amigos, Los felicito mucho, once años ya es un record. Mi duda es la siguiente: ¿Cual es la diferencia entre "The Legend of Zelda: Ocarine of Time" y "The Legend of Zelda: Ocarine of Time -The Master Quest-"?

Sergio Jiménez Flores
Correo electrónico

Estos títulos han causado una gran polémica. La real diferencia entre estos juegos es la dificultad en los calabozos, ya que en Master Quest, todos ellos han cambiado su estructura además de que encontrarás más enemigos y acertijos mucho más elaborados. Si quieres saber más al respecto, checa el reportaje que nos mandó Nintendo Power para este número en donde encontrarás muchas respuestas a tus interrogantes.

+

Antes de despedirme, quiero agradecer tu participación en nuestro XI Aniversario. Todas tus sugerencias y observaciones serán tomadas en cuenta para hacer cada día mejor nuestro trabajo. Los cambios se verán reflejados en nuestra revista poco a poco, así que no te sorprendas si nos hiciste alguna sugerencia y la ves reflejada dentro de alguún tiempo. Gracias por tu preferencia y ¡Muchas Felicidades a los Ganadores!.

Te recuerdo la dirección de la redacción para que sigas enviándonos tus comentarios, observaciones y dudas a:

Amores #707 Int. 401
Col. Del Valle C.P. 03100
México, D.F.
Al igual que a nuestro e-mail:
clubnin@nintendo.com.mx

Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx

+



Mucho tiempo tuvimos que esperar los fans de los RPG's para poder jugar la secuela del exitoso Golden Sun que tomó por sorpresa al Game Boy Advance y a todos los que lo jugamos por sus excelentes gráficos, envolvente historia, genial modo de juego y muchas cosas más que lo hicieron un favorito del género. Por fin, ahora podemos jugar la continuación de aquella épica aventura en la que nos quedamos con ganas de más; dado que se queda en el clásico "Continuará..." En Golden Sun: The Lost Age, empiezas justamente en donde terminó Golden Sun; aquí deberás llevar a los otros personajes a pasar por muchas aventuras en un mundo lleno de magia, espadas y demás elementos propios de este tipo de juegos para poder restaurar el poder de la alquimia a la Tierra.

En Golden Sun, pudimos ayudar a Issac y sus amigos Garet, Ivan y Mia en su lucha para detener a Saturos y a Menardi, quienes querían activar las cuatro Elemental Lighthouses. Issac y sus compañeros creían que al activar estos templos, el poder de la alquimia traería mucha maldad al mundo al ser liberado. Ahora veremos las cosas desde el punto de vista de Felix, quien lleva el liderazgo en Lost Age y probablemente te encuentres con que los villanos del primer juego no tenían tan malas intenciones como parecía...







Djinn

Los Djinn son los peculiares personajes que hacen que tu personaje cambie de clase, obtenga nuevos ataques y magias y le dan un mayor poder. Estos seres son los espíritus de los elementos básicos que conforman el equilibrio de la vida: Tierra, Fuego, Viento y Agua. Ellos pueden ser encontrados en varias partes del juego y se unirá a ti si eres lo suficientemente digno de ellos. En ocasiones deberás pelear contra ellos para probarlo. Los Djinn pueden ser usados por cualquier personaje que tengas, pero es preferible que los lleve alguno con el que concuerden en cuanto a su Psynergy. Es decir, si tu personaje usa Psynegry de Agua, es bueno que le pongas un Mercury Djinn. Al estar en balance, los personajes se vuelven más poderosos gracias a estos seres. Al tener suficientes Djinn equipados, podrás realizar invocaciones. Mientras mayor número de Djinn tengas, más poderosas será la invocación



Mercury Djinn

Al ser liberados en batalla, éstos Djinn, que son los espíritus del agua, tienen una efeco negativo en contra de los enemigos o sirven a algún propósito defensivo a tu equipo.

Jupiter Djinn

Los espíritus del aire pueden ayudarte a recuperar tu vida o bien, algunos paralizan a tus enemigos con rayos.



Mars Djinn

Estos furiosos espíritus del fuego son normalmente usados en las batallas para reacciones ofensivas.

Venus Djinn

Los Djinn de Venus, al igual que los de Jupiter, son muy variados. Felix puede ser muy versátil al tener estos espíruts de la tierra con él.



En esta segunda parte, los videojugadores podremos disfrutar de los gráficos geniales que hicieron de su antecesor una leyenda, aquí también hay mucha acción y sorprendentes imágenes y animaciones de las magias y técnicas durante las batallas. Obviamente, tendrás que enfrentar a viejos y nuevos enemigos que harán hasta lo imposible para detenerte. Podrás continuar con la aventura de Golden Sun tal y como se prometió o bien, empezar de cero a partir de esta nueva experiencia.

Una de las cosas que hicieron todo un suceso de Golden Sun fue el uso de hasta cuatro personajes en batalla, además de los famosos Djinn que le daban giros a las peleas cambiando el estilo y magias de los personajes para poder usar nuevos ataques o impresionantes invocaciones. En Lost Age tendrás hasta ocho personajes en combate para llevar más lejos que nunca la complejidad de las batallas y tener una gama muy variada de ataques, magias y demás elementos durante los encuentros con las hordas enemigas.

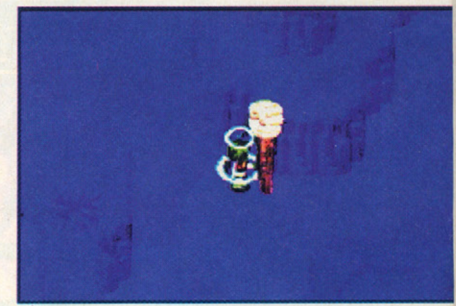
Por supuesto, al haber nuevas magias, también hay muchas maneras diferentes de interactuar con el entorno en el mundo de Golden Sun. Si recuerdas, el uso de la Psynergy para manipular las cosas de los escenarios le daban un enfoque realmente bueno al juego. Ahora deberás aprender a usar muchos trucos más para poder resolver los numerosos acertijos a los que deberás enfrentarte durante esta difícil jornada. Los acertijos y laberintos también fueron detalles muy padres en el primer juego pues tenías que saber usar tus habilidades para salir adelante y ahora tendrás que pulir tu ingenio con los problemas a los que los personajes se enfrentarán.

En Lost Age podrás usar viejas Psynergys como el útil Mind Reader y Reveal, por ejemplo. Pero las nuevas Psynergys son bastantes, imagínate, son casi el doble de las del primer Golden Sun, así que te podrás









dar una idea de qué tan intrincados estarán los laberitos y acertijos, además deberás buscar más a fondo los ítems y elementos con ayuda de la Psynergy.

Por ejemplo, ahora podrás usar la Psynergy Pound, con la que tirarás objetos de gran tamaño para abrirte paso. Con Tremor, podrás tirar algunos objetos que no estén muy estables para poderlos alcanzar. En ocasiones, algunos elementos como ítems, escaleras o caminos estarán ocultos bajo tierra, así que la Psynergy Scoop te ayudará a excavar en un sitio y encontrarlos. Como verás, hay muchos cambios y cosas nuevas que deberás aprender a usar en Lost Age, así que no será un reto fácil, es hora de pulir tus habilidades y tu ingenio pues te espera una larga y difícil jornada.

Y no se olvidaron del excelente modo de pelear contra otro cuate por medio del cable Link. Podrás combatir con tus amigos para ver quién es el mejor en las batallas usando sus magias, Djinn y demás habilidades que usas durante tu juego en modo normal. Esta fue una de las cosas que le dieron un plus bastante bueno al juego pues no era muy común que digamos un modo de Versus en un RPG.

Golden Sun: The Lost Age muestra una gran mejora en los gráficos en todos los aspectos; los escenarios ahora tienen más detalles y están muy bien ambientados para darle una profundidad y realismo mayor que en la primera versión. Pero los efectos visuales que realmente te dejarán sorprendido son los que se llevan a cabo durante las batallas, al igual que en la primera parte. Las animaciones tienen más efectos, más colorido que antes, además de que las invocaciones ahora tienen mejor aspecto y cuentan con Sprites de mayor tamaño y con mejor animación.

La música y los sonidos, hacen gala en este espectacular título. Los momentos emotivos, los de acción y demás situaciones van acompañadas de ambientaciones musicales que le dan un "feeling" especial acorde al momento. Los efectos de sonido están más pulidos y son impresionantes a la hora de las magias y obviamente con los Summons.

Las batallas conservan el estilo dinámico de cómo la cámara busca el mejor ángulo según la magia, psynergy o summon durante la acción. Esto se ve muy bien y le da un estilo muy particular a este genial RPG. También puedes cambiar las clases de los personajes al activando o desactivando un Djinn durante la



batalla, esto le da o le quita diferentes magias y Psynegy para atacar. También las armas cuentan no solamente para que tu personaje sea más fuerte, sino que lagunas tienen diferentes efectos al ser utilizadas, lo que les da un valor agregado; debes tomar esto en cuenta para poder tener un buen equipo y que tus ataques tengan una mayor efectividad.

Seguramente si ya jugaste Golden Sun te estarás preguntando de qué manera podrás usar tu archivo con el juego ya terminado en el nuevo Lost Age. Pues déjanos decirte que podrás enviar directamente tus datos del juego anterior al nuevo vía cable Link. O bien, podrás hacerlo por medio de un password, el cual tiene tres opciones: Gold, Silver y Bronze. La diferencia radica en que el password es más largo, lo que hace que los datos enviados sean más completos. El password Gold es lo mismo que enviar tus datos vía cable Link. Si te preguntas qué caso tiene enviar los datos si ahora son un grupo nuevo de héroes, solamente te diremos por ahora que no has visto todo de Issac, Ivan, Garet y Mia...

Golden Sun: The Lost Age es un RPG que no puedes dejar de checar pues mantiene el estilo de la primera parte intacto pero con muchas mejoras para hacerlo totalmente increíble. Es una excelente opción para todos los fans de este género, así que no creas que es la última vez que vamos a hablar de este juegazo, le seguiremos la pista muy de cerca...

Stone Tablets

A lo largo del vasto mundo de Golden Sun: The Lost Age encontrarás unas tabletas de piedra que te permitirán realizar imponentes invocaciones multielementales que azotarán con todo su poder a tus enemigos. Obviamente están muy bien resguardadas y ocultas, por lo que deberás tener mucho cuidado y buscar muy bien pues valen la pena.

黄金の太陽

CONCURSO CLUB NINTENDO XI ANIVERSARIO



GANADORES

GAMECUBE CON WAVEBIRD

SILVIA CASTAÑEDA DORANTES
LA PAZ, BAJA CALIFORNIA SUR

JOSE MANUEL BERNAL CASAS
ESTADO DE MEXICO

EDGAR ADIB MIRELES RIVERA
LEON, GUANAJUATO

GAME BOY ADVANCE CON LINK

CARLOS A. CASTELAN RODRIGUEZ
MARTINEZ DE LA TORRE, VERACRUZ

MIGUEL S. VILLAFUERTE RAMIREZ
MEXICO, D.F.

SALVADOR IBARRA TREVIÑO
CINEGA DE FLORES, NUEVO LEON

STAR FOX ADVENTURES

CARLOS E. HERNANDEZ ARROY
CHOLULA, PUEBLA

DANIEL I. PERALES QUIROGA
LINARES, NUEVO LEON

RUBEN SANCHEZ ZAMORA
LEON, GUANAJUATO

GUADALUPE CONCEPCION DEL CARMEN C.
TUXTLA GUTIERREZ, CHIAPAS

JOSE GUADALUPE DE LA TORRE H.
ESTADO DE MEXICO



RESPUESTAS PRIMERA FASE

1 ¿Qué especial de Club Nintendo salió este año?
a Street Fighter II
b E3 2002
c The Legend of Zelda

C

2 ¿Cuál fue el primer juego de Nintendo GameCube que interactuó con el Game Boy Advance?
a Sonic Adventure 2 Battle
b Super Smash Bros. Melee
c Animal Crossing

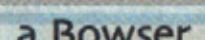
A

3 ¿Quién desarrolló el afamado juego Eternal Darkness?
a Retro Studios
b Silicon Knights
c Nintendo Software Technologies

B

4 ¿Cuál es el nombre de la heroína de la saga de Metroid?
a Samus Sheik
b Jenny Samus
c Samus Aran

C



5 ¿Cual de estos sistemas cuenta con el poder de los 64Bits?
a Super Nintendo
b Nintendo 64
c Virtual Boy

B

6 ¿Cómo se llama el accesorio que utiliza Mario en su espalda en Super Mario Sunshine?
a ZOOM
b Bomba de Agua
c FLUDD

C

7 ¿Cuál es el nombre del héroe de Nintendo que vive en Dreamland?
a Kirby
b Toad
c Yoshi

A

8 ¿Cuantos juegos ha estelarizado Fox McCloud?
a 5
b 3
c 7

B

9 ¿Cuál de todos estos nombres pertenece a un afamado corredor del circuito F-Zero?
a Falco Lombardi
b Ganondorf
c Captain Falco

C

10 ¿Cómo se llaman las extrañas criaturas que encontró el capitán en desgracia en Pikmin?
a Olimar
b Pikmin
c Koopa

B

11 ¿Cuál es el nombre del alter ego de Mario?
a Bowser
b Donkey Kong
c Wario



C

AVISO

Muchas gracias por tu participación en este magno evento celebrando nuestro XI Aniversario. Recibimos miles de respuestas con comentarios y puntos de vista, los cuales nos llenan de emoción y por supuesto serán tomados en cuenta para hacer mejor nuestra querida revista. Desafortunadamente todo lo que empieza tiene que acabar, pero esta vez once de ustedes se llevarán un grato recuerdo de nosotros por ser partícipes en tan grata fecha.

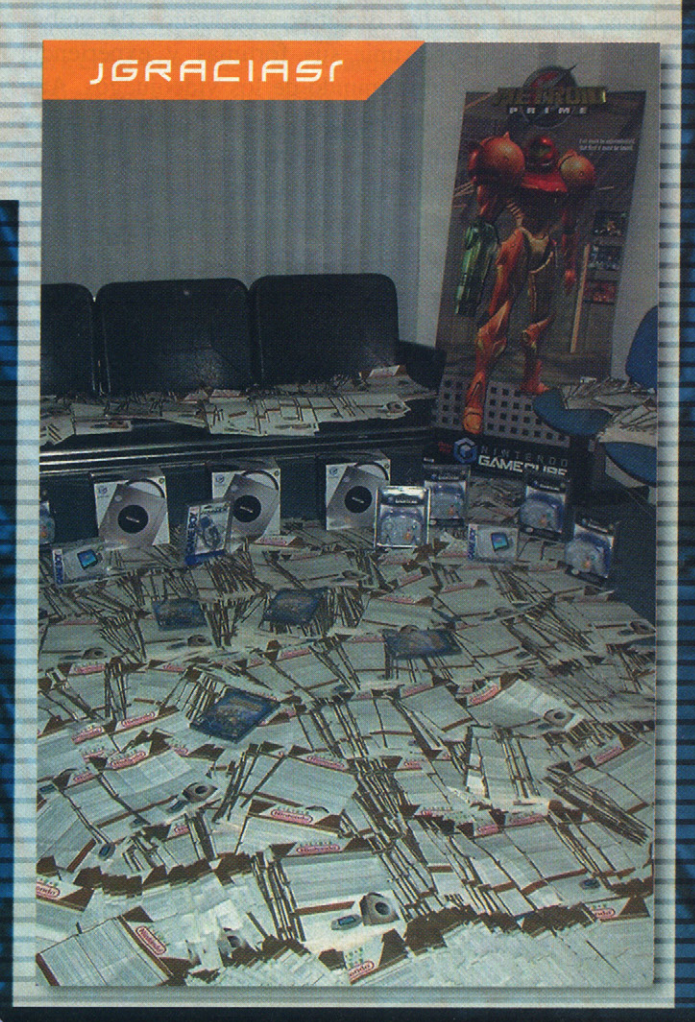
Nuevamente, en nombre de todo el personal que labora en Club Nintendo...

¡¡¡MUCHAS GRACIAS!!!

Les recordamos que para comprobar que realmente son los ganadores del concurso y poder entregarles su premio, deben de presentar una identificación vigente con fotografía y un comprobante de domicilio para evitar cualquier inconveniente.

Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 3 de Diciembre de2001. Para mayor información llamar al 55-46-86-22 Cualquier incumplimiento reportarlo a la Profeco.

¡GRACIAS!



Nintendo gana terreno contra la piratería.

En China se confiscó un gran cargamento de videojuegos piratas que representarían una gran perdida para Nintendo ya que dicho cargamento se enfocaba principalmente a cartuchos piratas de Game Boy Advance. Gracias a la colaboración de las autoridades locales, se llevó a la justicia a esta importante banda de piratas, sin embargo Nintendo continúa pidiendo la ayuda de gobiernos alrededor del mundo para hacer de esta práctica ilegal, un delito grabe y que se castigue severamente.

Sega se fusiona con otra compañía.

Desde hace varios meses, se rumoraba que los problemas financieros de Sega que los llevó a abandonar el producir más consolas caseras, los llevaría a vender la compañía. Ahora es un hecho que Sega será fusionará con otra compañía, Sammy. Esta última, tal vez no sea tan renombrada de este lado del globo terráqueo, sin embargo, Sammy es una gran compañía en su natal Japón y a pesar que desde hace varios años se dedica a la producción de máquinas tragamonedas denominadas como "Pachinko", muy famosas en la cultura oriental, no cuenta con deuda alguna, por lo que los directivos y dueños de ambas compañías decidieron unir sus fortunas y experiencia para seguir en este gran mundo de los videojuegos. Aún no se determina el nombre de la nueva fusión, pero los directivos de Sammy no quieren que se pierda el renombre que tiene a nivel mundial Sega ya que todos los empleados de la gran S seguirán dedicándose al entretenimiento casero así como a las arcadias.





Square y Enix definen detalles

Ya esta confirmado que el 1ro de Abril se fusionarán ambas compañías líderes en su país en juegos de RPG para formar un sueño que a muchos nos parecía imposible. La compañía se llamará Square Enix Co., Ltd. Y en América será Square Enix USA. La nueva compañía ya no utilizará a Electronic Arts como intermediario para lanzar sus productos fuera de Japón, terminando con la licencia de EA Square a partir del 31 de Marzo de este año. Desgraciadamente en el anuncio, no se dio a conocer ningún título nuevo para el resto del año, así que deberemos esperar hasta el E3 2003 para conocer más detalles de lo que Square Enix tiene preparado para nosotros.

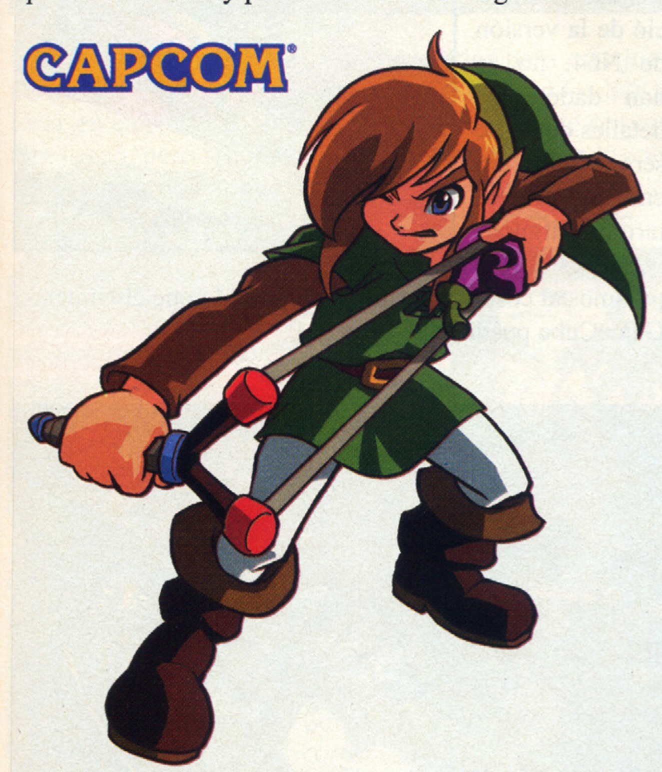
En el día del "Amor y la Amistad", nada como un AGB SP con FF.

El pasado 14 de febrero, fue el lanzamiento del Game Boy Advance SP en todo Japón junto con el esperadísimo Final Fantasy Tactics Advance. Lógicamente estos dos artículos fueron la sensación del día ya que se vendían paquetes especiales de AGB SP junto con el nuevo juego. Pero independientemente del paquete, el nuevo Game Boy Advance se vendió como nunca ya que en la tarde del mismo día, no había tienda en todo Japón que tuviera en venta el esperado sistema ya que se vendió absolutamente toda la producción. Nintendo de Japón puso un anuncio en su página de Internet pidiendo disculpas por no poder atender a todos los consumidores que han solicitado el nuevo Game Boy Advance, aclarando que muy pronto se reabastecerían las tiendas para que todos los japoneses puedan disfrutar del AGB SP.



Capcom hará un nuevo Link

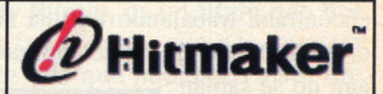
En la pasada conferencia de prensa realizada en Europa, Shigeru Miyamoto confirmó que Capcom ya se encuentra trabajando en el nuevo juego de The Legend of Zelda para Game Boy Advance. Lógicamente este proyecto se encuentra bajo la supervisión del gran equipo EAD de Nintendo Japón, a parte de reafirmar los lazos entre ambas compañías. Cabe mencionar de que esta es la tercera vez que Nintendo le da la oportunidad a Capcom de realizar un juego de esta serie; si recordamos, los juegos de Oracle of Seasons/Ages así como el minijuego de The Four Swords en A Link to the Past se han desarrollado por la talentosa gente de Capcom. Una aventura completamente nueva es lo que necesita el poderoso sistema portátil de 32-Bits para completar el cuadro. Miyamoto San terminó comentando "Tenemos muchos títulos nuevos para todos ustedes en el próximo E3", así que estaremos muy pendientes de este magno evento.



Nintendo invierte en Matrix

Matrix Semiconductor es una compañía que se dedica a desarrollar memorias de alta densidad no-volátil a bajo costo para artículos electrónicos portátiles. Con esto queremos decir que los desarrolladores de juegos pueden utilizar estas memorias con facilidad ya que son programables con muchísima flexibilidad además de reducir los costos de producción. Gracias a la inversión de 15 millones de dólares de parte de Nintendo, se espera que esta tecnología de Matrix se utilice dentro de los sistemas de Nintendo.

Sega tiene nuevo proyecto para el Triforce



El equipo desarrollador de Sega, Hitmaker, responsables de grandes éxitos como los juegos de Crazy Taxi, Virtual-On, Virtua Tennis, entre muchos más, está preparando un título llamado The Key of Avalon. Este proyecto está basado en un juego de cartas, el cual es increíblemente popular en Japón; en donde hasta cuatro jugadores tendrán un juego de cartas mientras que la máquina decidirá los turnos para atacar utilizando las cartas. No parece que este título salga de Japón gracias a su alto contenido regional y es una pena ya que estamos seguros de que con las Memory Cards, un juego de este estilo y este equipo de desarrollador, no hay duda de que este título será todo un éxito.

PN03 viene con cambios

Al estar en desarrollo, el nuevo juego del afamado director Shinji Mikami, Project Number 03, ha tenido un cambio radical. En el último video así como en las siguientes fotos podrás apreciar como es que Vanessa Z. Schneider ya no cuenta con su gran arma, sin embargo, suelta descargas de energía de la palma de sus manos para crear una danza de disparos. Estos ataques se pueden utilizar para destruir varios objetivos y realizar una serie de combos que te serán de gran utilidad en el juego. Por si fuera poco, Vanessa también realiza un movimiento cargando dicha energía y descargándola en un solo objetivo para causar un daño masivo a donde se dirija el rayo. A pesar de que estos cambios son meramente visuales, no cabe duda de que es una gran promesa para este año para el Nintendo GameCube gracias a su veloz acción.



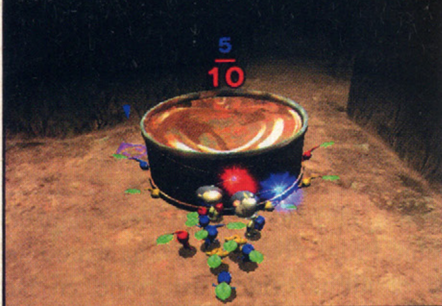


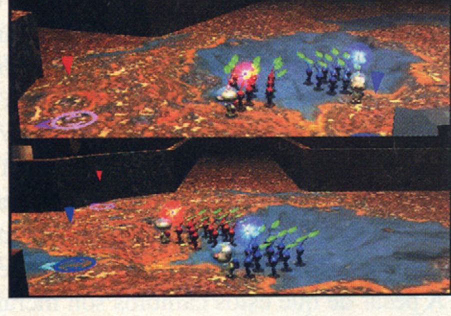


El jardín cobra vida nuevamente

Anteriormente se había hablado de que Nintendo ya se encontraba trabajando en una secuela de su gran juego original de estrategia denominado como Pikmin 2, pero aún no se sabían muchos detalles. Ahora sabemos que este título viene como se le esperaba, con más escenarios en donde tu personaje puede interactuar con más elementos dentro del juego y no solo comandar a las criaturas vegetales. Por si fuera poco, se le ha implementado un modo de dos jugadores en donde la pantalla se divide para darle a cada usuario la libertad de desplazarse por los escenarios sin depender de las acciones o decisiones del otro jugador. Esperemos que muestren más de este juego en el tan esperado E3 2003.

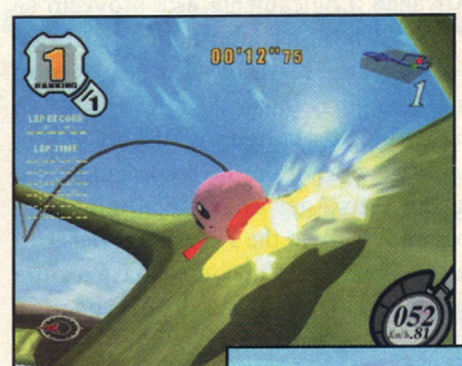


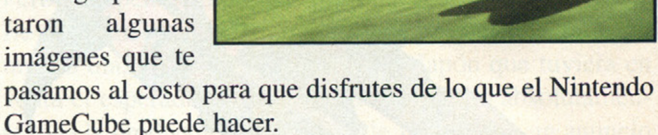




Kirby se desliza al GCN

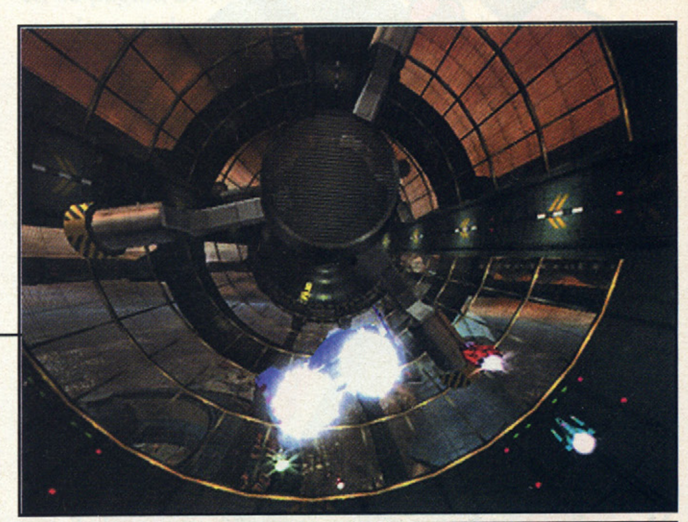
Como premio extra, se revivió el proyecto que inicialmente fuera para el Nintendo 64 y se trasladó al Nintendo GameCube con algunas modificaciones, aunque inicialmente visuales. Kirby Air Ride es un título en donde nuestro héroe rozado tendrá que sortear diversos obstáculos a toda velocidad sobre su estrella favorita. Al igual que cuando se anunció de la versión de N64, no se han dado más detalles de cómo será el juego, sin embargo presentaron algunas imágenes que te pasamos al costo para que disfrutes de lo que el Nintendo GameCube puede hacer.





Formula sin límites

Para todos aquellos que como nosotros nos impacientamos de ver por fin la versión final del tan esperado F-Zero GC, te presentamos unas fotos de los avances de este gran juego que ha sido desarrollado por Amusement Vision. El efecto de las luces y las ambientaciones definitivamente han sido desarrolladas con gran maestría, además de que la velocidad de los vehículos es sorprendente. Todo parece indicar al jugar en la versión casera y llevarte los datos en tu Memory Card, podrás jugar con nuevos vehículos en la versión de arcadia. Por otra parte, fuentes no oficiales rumoran que podrás comprar una licencia como piloto de la Formula-Zero para que cuando te conectes en la red con el GCN, automáticamente se actualice la base de datos del servidor de Nintendo y muestre tu posición en una tabla de tiempos de cada pista a nivel mundial; así podrás saber en que lugar se encuentran tus habilidades en comparación de jugadores alrededor del mundo, ¿cómo ves?









Historia y acción es lo que nos proporciona este juego. Star Wars: Bounty Hunter, es un título que nos proporcionan los genios de Lucas Arts y que nos muestra una faceta diferente a lo que habiamos visto con anterioridad y, bueno, ya que Jango Fett por fin apareció en la pantalla grande en el Episodio 2: The Clone Wars, aumentando su popularidad, Lucas ha decidido darle el estelar de su propia aventura donde tendrá que recorrer 18 extensos niveles en 6 capítulos inundados de acción al por mayor.



En esta ocasión te tendremos varios tips para este juego, así como detalles de cada una de las armas y control, pero en lo que nos vamos a enfocar más es en los BOUNTIES, que son todos aquellos maleantes que podrás capturar en ciertas misiones del juego con el fin de obtener algo de efectivo que te servirá para habilitar el arte de este juego, pero si consigues los Feather Icons de los niveles, obtendrás las Trading Cards de Wizard of the Coast. Recuerda también, que en cuanto termines un capitulo, irán apareciendo segmentos de video con detalles chuscos de todos los personajes que aprecen en este juego, así como partes del comic de Dark Horse.



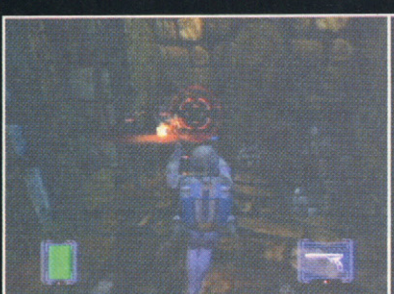
CONTROL

Control Stick	Controlas el movimiento de Jango Fett
Botón A	Utilizas tu arma
Botón B	Saltas, aunque si estás enfocando a alguién darás un giro.
Botón Y	Botón de Acción, con el, puedes abrir puertas o algún switch, diparar un lazer para cortar el metal de las puertas e incluso, reclamar a los maleantes que hayas capturado.
Botón X	Te agachas, pero si estás enfocando a alguien, rodarás para esquivar las balas a la dirección que elijas.
Botón L	Activas tu Jet Pack (una vez que lo tengas), y si lo dejas presionado, irás subiendo hasta la altura máxima permitida.
Botón R	Enfocas a los enemigos que estén en tu rango de disparo.
Botón Z	Una vez que lo presionas y mantienes presionado, podrás usar el Control Stick para mirar alrededor e incluso disparar; Así mismo, te servirá para usar el ID Scanner una vez que lo tengas activado para enfocar a tus bounties. También podrás usar la mira si cuentas con el Sniper Rifle.
C Stick	Mueves la cámara; si tienes activado el ID Scanner o el Sniper Rifle puedes acercar o alejar la mira.
Control Pad izq./Der.	Cambias de armas u accesorios.
Control Pad Ab./Arr.	Activas el menú de armas.
Start	Pausas el juego.

DE TAL PALO, TAL ASTILLA

Quizá te preguntas ¿Porqué Jango decidió ser caza-recompenzas?, esto es sencillo, ya que hace mucho tiempo, en una galaxia muy pero muy lejana, los Mandalorians (reconocidos intergalacticamente por ser una armada de mercenarios plenamente recomendable para contratar) hacian un viaje en el planeta Concord, donde adoptaron (por así decirlo) a un joven de nombre Jango Fett. Con el tiempo, el comandante Jaster Mereel, entrenó a Jango para ser un brillante guerrero y convertirse rápidamente en uno de los mejores en el negocio.

Tiempo después, en una misión rutinaria en Corda Six, Mantross traiciona a Jaster y lo elimina, con lo que Jango toma el control de los Mandalorians mientras que Mantross desaparece después de lo ocurrido. Con Jango al frente, los Mandalorians mejoraban a cada instante, hasta que en un inesperado momento libraron una batalla donde la gran mayoria fueron muertos y los pocos sobrevivientes fueron tomados como esclavos. El único que pudo salir bien librado fue Jango, quien vistiendo su armadura y sujetando sus blasters, decidió continuar con el legado que de los Mandalorians como un Bounty Hunter.



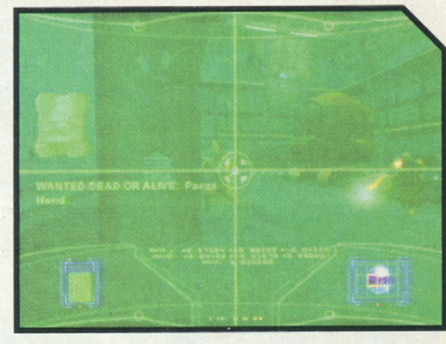


BOUNTIES

El juego en si cuenta con varios objetivos por cumplir para que puedas complementar una misión. Sin embargo, podrás realizar ciertos objetivos por tu cuenta con los que podrás habrir algunos secretos del juego, nos referimos a los Bounties. En algunas misiones, podrás encontrar algunos villanos e incluso robots que cuentan con un presio por su captura ya sea con o sin vida, a estos sujetos se les conoce como Bounties y Jango cuenta con una base de datos de cada uno de ellos.



Para encontrarlos necesitarás explorar a detalle cada uno de los personajes en las diversas misiones, en este caso, el ID Scanner te será de suma utilidad, ya que mediante su uso podrás identificar a cada Bounty que podrá estar solo o en grupo. Recuerda marcarlos con el botón A una vez que los hayas identificado y después reclamalos con el botón Y (si te conviene mas con vida usa el Whipcord para amarrarlos, de lo contrario solo eliminalos y reclamalos). La cantidad de Bounties varia dependiendo el nivel, ya sea que haya 5, 10 e incluso 15 y por cierto, en el ultimo capítulo no encontrarás ninguno.

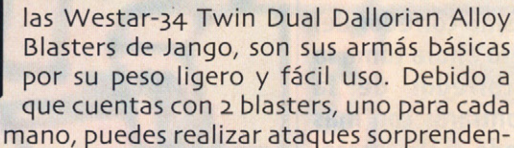


TIPOS DE ITEMS Y ARMAMENTO



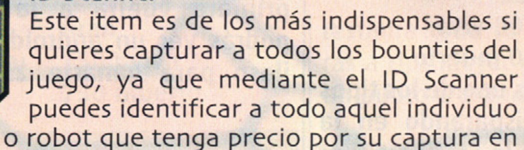
Fists

Como todo buen guerrero, Jango puede defenderse con sus puños. Este ataque es muy eficaz solo en corto alcance. Realmente no lo necesitas a menos que quieras knockear a uno que otro enemigo.



Blasters

las Westar-34 Twin Dual Dallorian Alloy Blasters de Jango, son sus armás básicas por su peso ligero y fácil uso. Debido a que cuentas con 2 blasters, uno para cada mano, puedes realizar ataques sorprendentes e incluso de fuego cruzado para que puedas defenderte en zonas donde haya gran cantidad de enemigos atacandote. Los blasters cuentan con carga infinita, así que no te preocupes por los disparos. Si presionas rápidamente el botón A, dispararás más tiros de lo normal.



ID Scanner

Este item es de los más indispensables si quieres capturar a todos los bounties del juego, ya que mediante el ID Scanner puedes identificar a todo aquel individuo o robot que tenga precio por su captura en la base de datos de Jango. Para activarlo, necesitas seleccionar el ítem del ID Scanner y posteriormente presionar el botón Z, con esto, se desplegará una pantalla verde que contiene diversos datos como la fotografia del bounty, nombre, cantidad por recompenza (ya sea con o sin vida) y algunos otros datos que te ayudarán en tu cazeria. Además, con el C Stick puedes acercar o alejar la mira del ID Scanner.

Una vez que hayas identificado a tu bounty plenamente, podrás marcarlo con sólo presionar el botón A, con esto, los bounties adquieren un recuadro verde para plena identificación y si la recompenza es mayor sin vida, podrás eliminarlos, pero si es más jugosa con vida, usa tu Whipcord para amarrarlos y después en cualquiera de los dos casos, presiona el botón Y (cerca de tu bounty) para reclamar tu recompenza.

Whipcord

Jango cuenta con una cuerda delgada pero resistente en su guante, con esta cuerda, podrás amarrar e incapacitar a tus enemigos por algunos segundos (menos tiempo para los jefes). El Wipcord, es un ítem indispensable para reclamar tus bounties con vida, ya que aunque marques con el ID Scanner a tu bounty, si lo quieres capturar con vida necesitas amararlo para después reclamarlo con el botón Y.

Dartcaster

Para cuando necesites evitar el ruido de los disparos, tu mejor opción son los Dartcaster. Estos dardos adormecerán a tu oponente al impacto. Generalmente en cada misión cuentas con 5 dardos, pero si los agotas, podrás recoger algunos en ciertos puntos del juego y cargar un máximo de 10 dardos.

Flamethrower

El lanzallamas es un arma de poca utilidad sin embargo te divertirás mucho al estar creando antorchas vivientes con tus enemigos. Una vez que lo actives no podrás caminar, sin emgargo pudes mover el Control Stick y dar giros de 360 grados para ubicar a tus objetivos. Podrás usar esta arma hasta que encuentres el Jetpack y te servirá mucho cuando te enfrentes a varios enemigos.

Thermal Grenade

Estas granadas explotarán al contacto con un enemigo o justo después de 3 segundos que las hayas arrojado, por lo que te serán de gran utilidad aunque no sean totalmente letales. Para usarlas, presiona el botón A, dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón será la distancia que arrojarás tu granada, así que procura no arrojarlas cerca de ti.



Missile

Los misiles serán disparados desde tu Jetpack y podrás usarlos hasta llegar al primer nivel del Nivel 3. Con esto, podrás enfocar a un enemigo u objeto y disparar para que el misil siga su objetivo. Esta arma es sumamente útil para ataques a larga distancia o en movimiento por sus poderosas explosiones y podrás tener hasta 10 misiles en tu stock.



Sniper Rifle

Esta es una de las armas de mayor presisión que te servirá para realizar disparos desde larga distancia. Si presionas el botón Z y el C Stick podrás utilizar la mira para enfocar mejor a tu objetivo. Podrás tener un máximo de 15 balas tu rifle.



Cluster Missile

Si te convencieron los misiles antes mencionados, estos te fascinarán ya que al enfocar y disparar hacia tu objetivo, lanzarás una serie de 3 misiles que lógicamente causarán verdadero daño.



Blaster Rifle

En cuanto obtengas este rifle, contarás con 99 disparos. El rango de ataque es menor que el de tus blasters sin embargo son más certeros y continuos al dejar solo presionado el botón A.



Heavy Gun

Este rifle es mucho más poderoso y con mayor rango de ataque que el Blaster Rifle, sin embargo no es tan certero a pesar de sus 6 disparos continuos. Tendrás 99 disparos en cuanto encuentres esta arma.

Capítulo 1
Misión 1: Pit Fight Arena

Nombre:	Burbakker Teep
Especie:	Gran
Recompensa:	1000 vivo
	500 muerto



Ubicación: Justo después del primer Checkpoint, encontrarás a tu primer Bounty en un corredor.

Nombre:	Jabrogg Thung
Especie:	Gamorrean
Recompensa:	2000 vivo
	1000 muerto



Ubicación: A este tipo lo encontrarás en el área de entrenamiento junto con varios de sus amigos justo después de que destruyas la primera puerta con un barril explosivo.

Name:	Brakko Gaz
Especie:	Rodian
Recompensa:	1000 vivo
	500 muerto

Ubicación: Sal del área de entrenamiento por la parte baja del nivel y entra en el corredor de la derecha. Saldrán algunos guardias que protegerán a tu bounty así que ten cautela para no eliminarlo.

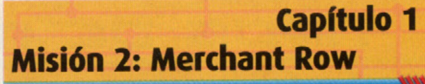
Nombre:	Sobel Zeelessi
Especie:	Rodian
Recompensa:	1000 vivo
	500 muerto



Ubicación: En el mismo corredor del bounty anterior, pero ahora toma la puerta para el corredor de la izquierda y te encontrarás con más guardias protegiendo a tu presa, recuerda usar el ID Scanner para identificarlo y el Whipcord para amarrarlo antes de reclamarlo.

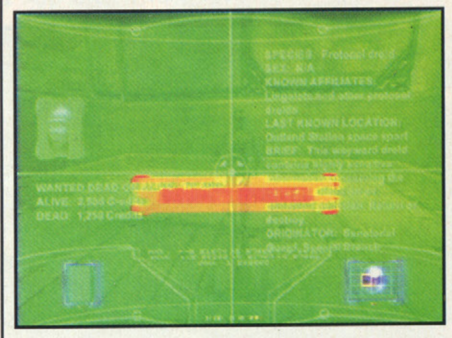
Nombre:	Obees Ramee
Especie:	Gran
Recompensa:	1000 vivo
	500 muerto

Ubicación: Obees es uno de los tipos que te estarán disparando en la parte de arriba en la Station Shooting Gallery.



Capítulo 1
Misión 2: Merchant Row

Nombre:	TC-9D0
Especie:	Protocol Droid
Recompensa:	2500 funcionando
	1250 desactivado

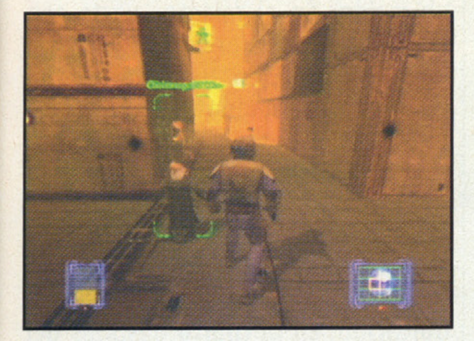


Ubicación: Antes de que sigas la ruta al escondite de Meeko, ve a la primera vuelta a la derecha y podrás ver un androide, capturalo ileso para ganarte 2500 credits.





Nombre:	Onicrop K'Cin
Especie:	Ugnaught
Recompensa:	1500 vivo
	750 muerto



Ubicación: Después de activar la primera consola que abre la puerta, encontrarás a Onicrop en un área secreta que está a tu derecha.

Nombre:	And-Yees
Especie:	Gran
Recompensa:	1500 vivo
	750 muerto

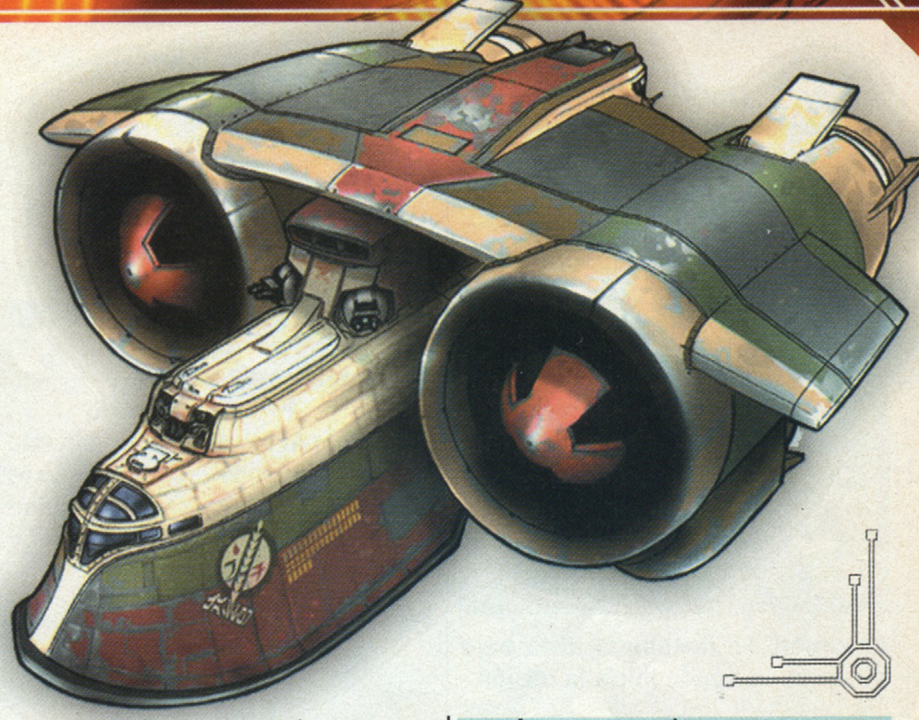


Ubicación: En una pequeña barraca en la que tienes que dejarte caer, mira hacia la derecha y encontrarás a este individuo.

Nombre:	"Lips" Meyer
Especie:	Gran
Recompensa:	2000 vivo
	1000 muerto



Ubicación: Después de que obtengas el Jet Pack, ve hacia un anaquel donde hay un "Large Heal" (el que te restaura toda tu energía) encontrarás a Lips Meyer disparándote desde un punto cruzando la calle.



Nombre:	Odnaldor Chull
Especie:	Klatooinian
Recompensa:	2000 vivo
	1000 muerto

Ubicación: Odnaldor está en el mismo lugar que Lips Meyer, así que en cuanto captures a Lips, podrás marcar y capturar a Odnaldor Chull.

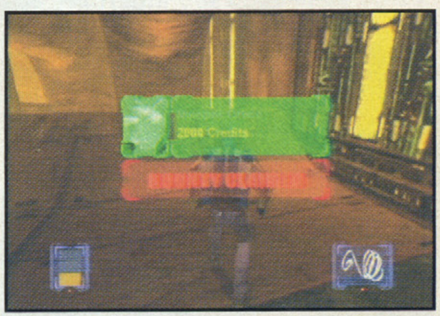
Nombre:	Gabo Tychee
Especie:	Rodian
Recompensa:	5000 vivo
	2500 muerto

Ubicación: Después de escalar un poco por el segundo elevador inhabilitado, encontrarás a este bounty disparando desde la parte alta de una torre. Para capturarlo, necesitarás regresar al punto antes mencionado para usar el Jet Pack ya que es indispensable para capturar a este bounty.

Nombre:	Bobot Beka
Especie:	Klatooinian
Recompensa:	2000 vivo
	1000 muerto

Ubicación: Puedes marcar a Bobot al mismo tiempo que a Gabo. Podrás llegar a él después de que pases Odnalor´s Station.

Nombre:	Ninopas Orocc
Especie:	Gran
Recompensa:	2000 vivo
	1000 muerto



Ubicación: Poco tiempo después de Meeko agarre el speeder, llegarás a un lugar con grandes cañerías, Ninopas estará entre la muchedumbre que trata de deshacerse de ti.

Nombre:	Magro Slim
Especie:	Klatooinian
Recompensa:	1500 vivo
	750 muerto

Ubicación: Una vez que entres al área de agua, Magro será uno de los primeros enemigos que empezará a dispararte desde un punto opuesto a donde te encuentras.

Nombre:	Eno Arba
Especie:	Aqualish
Recompensa:	3000 vivo
	1500 muerto

Ubicación: Después de que Meeko choque su speeder, encontrarás a este curioso personaje en la plaza.

Capítulo 1
Misión 3: Docking Bays

Nombre: Gabo the Wicked
Especie: Aqualish
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto



Ubicación: En la tubería justo bajo el punto en donde inicia la misión.

Nombre: Artzam Hathan
Especie: Ugnaught
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto



Ubicación: Después de seguir el transportador hacia la primer área interna, lo encontrarás en el piso de la parte baja.

Nombre: Alby Ermad
Especie: Ugnaught
Recompensa: 2000 vivo
1000 muerto



Ubicación: Dentro del primer cuarto grande, encontrarás a este tipo corriendo alrrededor del piso.

Nombre: Hatras Nikk
Especie: Human
Recompensa: 2000 vivo
1000 muerto

Ubicación: Dentro del primer cuarto grande, encontrarás a esta chica corriendo alrededor del piso.

Nombre: Sobo Leeda
Especie: Aqualish
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto

Ubicación: Antes de abandonar este cuarto, desciende a la parte más baja del Magnetic Scanner y sigue hasta encontrar e identificar a Sobo Leeda.



Nombre: "Bogey" Boga
Especie: Aqualish
Recompensa: 4000 vivo
2000 muerto

Ubicación: En el mismo cuarto con los Magnetic Sealers, encontrarás a Boga solitario en una plataforma cercana a un Magnetic Sealer cerca del fondo.

Nombre: Grillo Zaman
Especie: Aqualish
Recompensa: 4000 vivo
2000 muerto

Ubicación: En el cuarto después del grupo de Magnetic Sealers, encontrarás a este tipo disparándote.

Nombre: Quallung Tula
Especie: Aqualish
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto

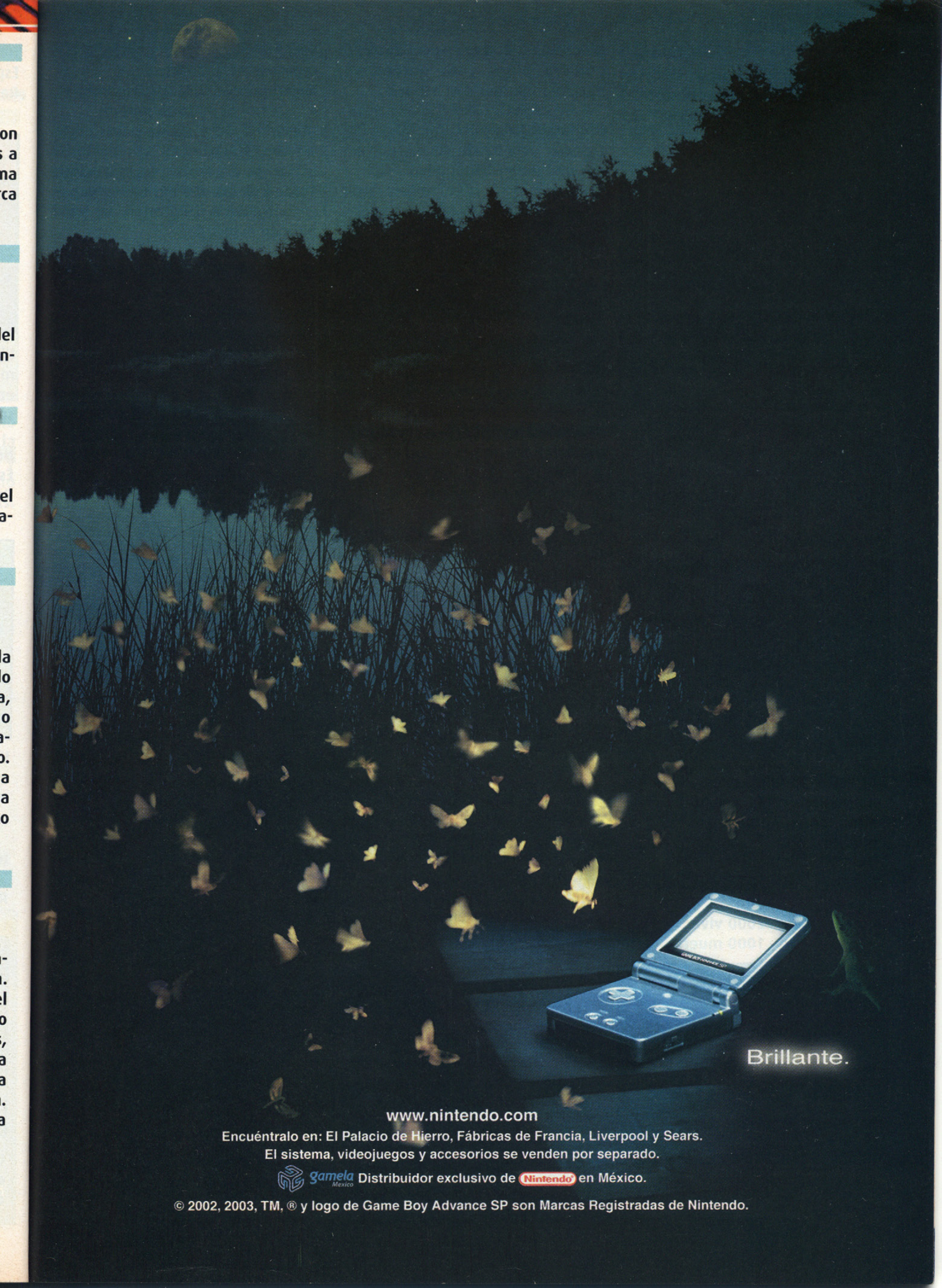
Ubicación: En el cuarto después del primer bloque de Magnetics Scanners, encontrarás a Tula.

Nombre: Bado Karpa
Especie: Aqualish
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto

Ubicación: Una vez que la nave de Meeko haya sido significativamente dañada, vuela hasta el pequeño cuarto a través de la entrada y ve hacia el tejado. Amarra a Bado y reclama tu Recompensa. Recuerda esperar hasta que Meeko este debilitado.

Nombre: Tuba Ancho
Especie: Aqualish
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto

Ubicación: Este es un poco complicado pero pon atención. Asegurate de deshabilitar el lanzamisiles de Meeko primero que nada, después, dirígete hasta la parte alta de la plataforma y vuela alrededor de la obstrucción. Cerca de ahí estará Tuba esperándote.


Brillante.
www.nintendo.com
Encuéntralo en: El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.
gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
© 2002, 2003, TM, ® y logo de Game Boy Advance SP son Marcas Registradas de Nintendo.

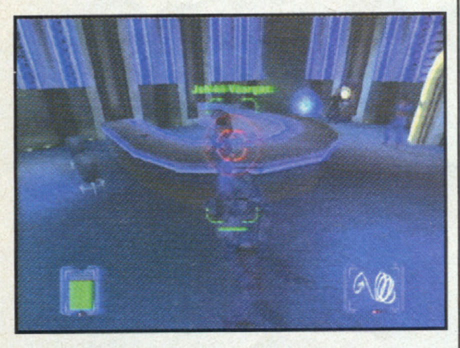
Capítulo 2
Misión 1: Entertainment District

Nombre:	B'inka Fibuna
Especie:	Twi'lek
Recompensa:	3500 vivo



Ubicación: En la plaza principal, si miras a la izquierda, podrás ver a Fibuna quien estará practicando sus movimientos.

Nombre:	Jah-kil Vaargaz
Especie:	Human
Recompensa:	3000 vivo



Ubicación: En la plaza principal, hay una puerta que te llevará a un bar en un nivel inferior, Jah-Kil está dentro del bar.

Nombre:	U'han Swinol
Especie:	Bith
Recompensa:	2000 vivo 1000 muerto



Ubicación: Camina por toda la primera plaza y lo encontrarás mirando fijamente al espacio.

Nombre:	Mart Ringatz
Especie:	Ishi Tib
Recompensa:	3000 vivo 1500 muerto



Ubicación: Una puerta en la primera plaza tendrá un set de rampas que te llevarán hacia un puente. Tu bounty está cruzando el Puente.

Nombre:	Stu Hemphawar
Especie:	Human
Recompensa:	3000 vivo

Ubicación: Sal del bar y regresa a la calle, pasando el checkpoint anterior y en la entrada con forma de arco. Stu es un humano que está charlando con unos sujetos.

Nombre:	Oejoe Hitiwa
Especie:	Human
Recompensa:	3500 vivo

Ubicación: Hay una puerta cercana a Mart Ringatz (Bounty #4) que te llevará por unas rampas y hasta un bar. Ahí encontrarás a este sujeto. (si no lo capturas rápido saldrá corriendo).

Nombre:	Karsunn Nepto
Especie:	Nikto
Recompensa:	3000 vivo 1500 muerto

Ubicación: Después de pasar por el tercer Checkpoint, ve hacia la izquierda y a través de una puerta verde y desciende por unas rampas. Encontrarás a Nepto en la parte baja de este sitio.

Nombre:	Ruceba Ahid
Especie:	Human
Recompensa:	2000 vivo

Ubicación: Después de pasar el tercer Checkpoint, entra en la puerta del edificio central y desciende por la escalera de espiral. Asegurate de marcar a este tipo rápidamente antes de que se de a la fuga.



Nombre: Mien Rumba
Especie: Sullustan
Recompensa: 4000 vivo
2000 muerto
Ubicación: Después del tercer Checkpoint, y descendiendo las rampas o la escalera de espiral, ve a la derecha y corre hasta la parte final para encontrar a Mien.

Nombre: Reez Andor
Especie: Human
Recompensa: 2500 vivo
1250 muerto



Ubicación: Después de descender al nivel más bajo, encontrarás a este humano parado cerca del punto donde viste por primera vez a Jervis.

Nombre: Haangok
Especie: Nikto
Recompensa: 4000 vivo
2000 muerto
Ubicación: Una vez que vayas siguiendo a Jervis, hay un punto donde verás una señal roja flotando (de una chica androide) en la distancia. El tipo al que buscas está parado cerca de una gran escultura.

Nombre: Dairn Maggli
Especie: Human
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Ve a la derecha de la escultura y da vuelta en la esquina. Cerca de ahí podrás ver a tu bounty, marcalo y ve por el.

Nombre: Bardack
Especie: Klatooinian
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Después de los 2 bounties anteriores, encontrarás a Bardack en una calle un poco hacia abajo.

Nombre: Kip Bunyea
Especie: Human
Recompensa: 2000 vivo
1000 muerto
Ubicación: Sigue a Jervis hacia adentro del Bar. Sentado junto a la entrada estará un humano de nombre Kip, capturalo vivo para cobrar tu recompensa.

Nombre: Kahleeko Sik
Especie: Nikto
Recompensa: 4000 muerto
Ubicación: Una vez que Jervis haya entrado al bar, ve hacia los balcones del segundo piso, es ahí donde encontrarás al último bounty de este nivel.

Capítulo 2
Misión 2: Industrial District

Nombre: Panza Hondi
Especie: Guineo
Recompensa: 2000 vivo
1000 muerto



Ubicación: En la esquina más lejana del primer cuarto de este nivel.

Nombre: J'Meeb Gumb
Especie: Guineo
Recompensa: 2500 vivo
1250 muerto



Ubicación: En el primer cuarto de este nivel, dos pisos arriba de la parte más lejana de la pasarela.

Nombre: Regg Kuuga
Especie: Draag
Recompensa: 2500 vivo
1250 muerto



Ubicación: El tercer bounty en este nivel estará disparando rayos verdes de sus blasters. Sal del hangar y entra en el siguiente cuarto, encuentra a tu objetivo que estará detrás de un carguero.

Nombre: Slaag Lado
Especie: Draag
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Después de que cruces por la extensa área donde vas saltando de carguero en carguero, encontrarás a este tipo parado en la tubería de enmedio.

Nombre: Yoi Areebi
Especie: Guineo
Recompensa: 2000 vivo
1000 muerto
Ubicación: Después del complejo lleno de enemigos, encontrarás a Yoi en el corredor cercano.

Capítulo 2
Misión 3: Upper City

Nombre: Loowil Gait
Especie: Human
Recompensa: 2000 muerto
Ubicación: Este tipo está justo después de que desciendas por la primera rampa que te llevará al siguiente edificio.



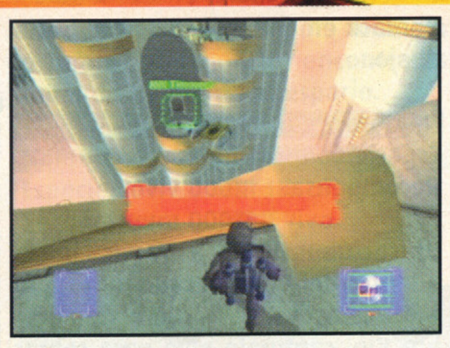
Nombre:	Max Ryko
Especie:	Human
Recompensa:	3000 vivo
	1500 muerto



Ubicación: Después de que cuidadosamente hayas subido por los rayos rojos, entrarás a un corredor, irán apareciendo algunos guardias, tu presa será el tercero en aparecer. Márcalo rápidamente para facilitarte las cosas.

Nombre:	Mill Timmer
Especie:	Human
Recompensa:	2500 muerto

Ubicación: Después de que desciendas por la Segunda rampa, encontrarás a Mill Timmer (policía) en la



plataforma en la que terminas.

Nombre:	Raim Tibekk
Especie:	Human
Recompensa:	2000 muerto

Ubicación: El fuego cruzado en el piso más alto del sitio de las albercas, podrás escanear e identificar a un policía de nombre Raim, una vez que lo marques podrás descargar todos los tiros que quieras en él, ya que la recompensa es únicamente si lo capturas sin vida.

Nombre:	Lye Rooker
Especie:	Human
Recompensa:	3000 vivo
	1500 muerto

Ubicación: Cuando cruces el largo barandal que te llevará hacia otro edificio, busca alrededor de los extremos del exterior y encontrarás a un policía en el otro lado, capturalo de preferencia con vida.



Capítulo 3
Misión 1: The Break In

Nombre:	Led Pinot
Especie:	Human
Recompensa:	4000 vivo
	4000 muerto



Ubicación: Después de pasar por las 2 puertas grandes, encontrarás a este guardia.

Nombre:	Wip Sheff
Especie:	Human
Recompensa:	4000 vivo
	4000 muerto

Ubicación: Después de que escales las piedras y llegues a la plataforma de aterrizaje, escanea el lado izquierdo de esta gran área para encontrar a Wip Sheff.

Nombre:	Natt Bordo
Especie:	Human
Recompensa:	4000 vivo
	4000 muerto

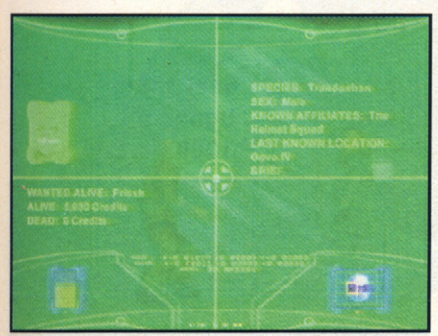


Ubicación: Natt Bordo está en el cuarto después de que explotes tu primer Security Drone.

Nombre:	"Shank" Ballax
Especie:	Human
Recompensa:	5000 vivo
	5000 muerto

Ubicación: Después de que llegues al Subnivel 1, encontrarás a este humano charlando con otro bounty de nombre Frissk.

Nombre:	Frissk
Especie:	Trandoshan
Recompensa:	5000 vivo



Ubicación: Después de que llegues al Subnivel 1, encontrarás a este humano charlando con otro bounty de nombre Ballax (ver bounty anterior).

Capítulo 3
Misión 2: The Break Out

Nombre:	Peez Bonko
Especie:	Gran
Recompensa:	2000 muerto



Ubicación: A la derecha en el principio del nivel.

Nombre:	Sann Dekker
Especie:	Human
Recompensa:	2000 muerto



Ubicación: El primer cuarto grande después del bloque de la celda, en la planta inferior.

Nombre: Keezo Stoolie
Especie: Weequay
Recompensa: 3500 vivo
1200 muerto



Ubicación: En un pasillo de la prision, donde hay internos en el principio y que tienen bastones aturdidores.

Nombre: Greelossk
Especie: Trandoshan
Recompensa: 1500 muerto
Ubicación: En el mismo pasillo, en un gran bloque de celdas en el piso inferior.

Nombre: Onja Ronbat
Especie: Gran
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Después del pasillo mencionado anteriormente, se encuentra Onja en un gran bloque de celdas en la parte alta del pasadizo.

Nombre: Mavikk Jumka
Especie: Nikto
Recompensa: 2000 muerto



Ubicación: El primer cuarto después de cruzar el abismo grande, cerca de la puerta en el lado lejano del cuarto.

Nombre: Brawn Dunkee
Especie: Weequay
Recompensa: 2000 muerto
Ubicación: En el vestíbulo grande con dos torrecillas, encontrarás a este individuo en el lado izquierdo del pasillo.

Nombre: Tossk
Especie: Trandoshan
Recompensa: 2000 muerto
Ubicación: En el vestíbulo grande con dos torrecillas, encontrarás a este individuo en el lado lejano, en el nivel superior. Tossk está desarmado así que no te preocupes.

Nombre: Zeb Mandaeen
Especie: Human
Recompensa: 2000 muerto
Ubicación: En el área con tres puentes largos, este tipo es uno de los guardias que corren alrededor del puente central.

Nombre: Meeko Ghintee
Especie: Muttanni
Recompensa: 10000 muerto
Ubicación: Tu viejo amigo Meeko está en la parte exterior, con un grupo de individuos que tratan de emplear una máquina de explosiones.

Capítulo 3
Misión 3: The Escape

Nombre: Jord Stokk
Especie: Human
Recompensa: 3000 muerto



Ubicación: Después de la primera vuelta a la izquierda cuando por primera vez entres al edificio.

Nombre: Ala Kimbo
Especie: Human
Recompensa: 4500 vivo
2200 muerto



Ubicación: Ala Kimbo es uno de los guardias en el primer cuarto de reactores.

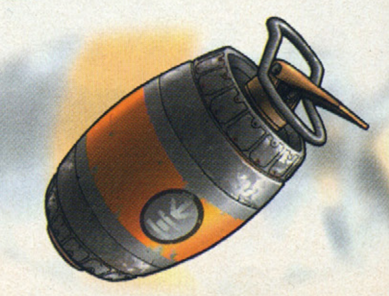
Nombre: Seer Lonnel
Especie: Ugnaught
Recompensa: 1000 muerto



Ubicación: Seer Lonnel está ubicado en el segundo cuarto de reactores.

Nombre: Lan Starburn
Especie: Human
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Encontrarás a Lan Starburn en el tercer cuarto de reactores en la puerta que está en el más lejano extremo de la izquierda.

Nombre: Joth Katrane
Especie: Human
Recompensa: 6000 vivo
3000 muerto
Ubicación: En el primer vestíbulo que pasa por alto el Firespray hangar. Joth es uno de los guardias que esta sentado ahí, no lo confundas con los que se aproximarán después.







Capítulo 4
Misión 1: Jungle Trek

Nombre:	Ukon Eyste
Especie:	Gran
Recompensa:	3000 vivo 1500 muerto



Ubicación: Justo después de tu primer Nexu (reconocerás a este enemigo al verlo, es como un felino pero mucho más agresivo).

Nombre:	Byhdee Kees
Especie:	Gran
Recompensa:	3000 vivo 1500 muerto

Ubicación: A lo largo del primer barranco, Byhdee estará parado en una roca en el centro del área

Nombre:	Meen Burtak
Especie:	Gran
Recompensa:	4000 vivo 2000 muerto



Ubicación: Encima de la primera torre de observación.

Nombre:	Kram Ayuk
Especie:	Gran
Recompensa:	5000 vivo 2500 muerto



Ubicación: Kram Ayuk estará patrullando justo después de que pases el punto antes mencionado.

Nombre:	Seed Machees
Especie:	Gran
Recompensa:	4000 vivo 2000 muerto

Ubicación: Después de la segunda torre de observacion, encontarás a Seed Machees en un hueco de una roca cercana a una copa de un árbol.

Nombre:	Brine Eyes-Li
Especie:	Gran
Recompensa:	5000 vivo 2500 muerto

Ubicación: Después de la segunda torre de observación, trepa a la cima de los arboles y mira alrededor. En un copa de árbol distante encontrarás a Brine.

Nombre:	Jaw-Knee Rise
Especie:	Gran
Recompensa:	3000 vivo 1500 muerto

Ubicación: Cuando hayas llegado al área de la cascada, y te arrastres por la orilla, encontrarás a Jaw-Knee Rise en la cima del edificio.

Nombre:	Ayk Arko
Especie:	Gran
Recompensa:	5000 vivo 2500 muerto

Ubicación: Cuando pases la pantalla de "loading" que te conduce a la segunda área, encontrarás a este tipo disparándote desde un puente.

Nombre: Neeko Payvees
Especie: Gran
Recompensa: 6000 vivo
3000 muerto
Ubicación: Cuando pases la pantalla de "loading" que te conduce a la segunda área, encontrarás a este tipo disparándote a través de un puente de la siguiente área.

Nombre: Iseeya Yado
Especie: Gran
Recompensa: 5000 vivo
2500 muerto
Ubicación: Una vez que hayas entrado a la ciudad subterránea, encontrarás a Iseeya Yado en la cima del edificio que tiene un tipo con una torreta.

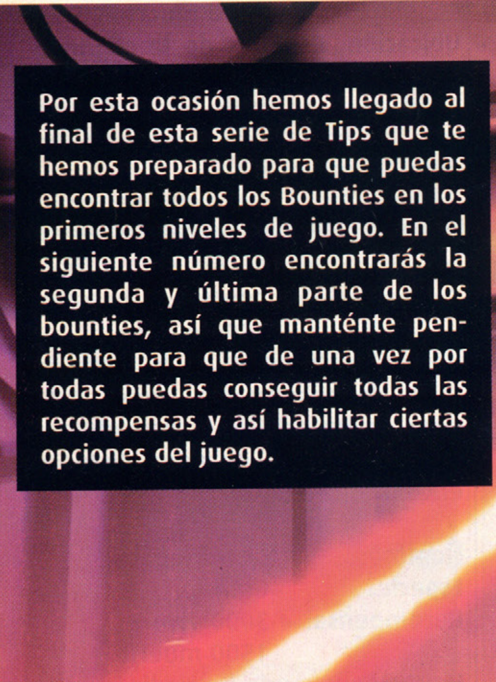
Nombre: Leekz Kleng
Especie: Gran
Recompensa: 4000 vivo
2000 muerto
Ubicación: Una vez que entres al área principal de la ciudad, encontrarás a Leekz en un edificio del lado más lejano.

Nombre: Aycee Lameers
Especie: Gran
Recompensa: 5000 vivo
2500 muerto
Ubicación: Una vez que entres al área principal de la ciudad, encontrarás a Aycee en la parte trasera de este lugar, justo en la cima de un enorme edificio.

Nombre: Meeks Fees
Especie: Gran
Recompensa: 5000 muerto
Ubicación: Una vez que entres al área principal de la ciudad, encontrarás a Meeks en la cima de un gran edificio cercano a este punto.

Nombre: Reek Payvees
Especie: Gran
Recompensa: 5000 muerto
Ubicación: Hay una segunda ciudad después del área principal, Reek está en la cima de un edificio cercano.

Nombre: Leek Onees
Especie: Gran
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Entre el punto de Snipers y el área de la segunda ciudad, Leek esta en un punto cercano ahí, mira alrededor para encontrarlo.



Por esta ocasión hemos llegado al final de esta serie de Tips que te hemos preparado para que puedas encontrar todos los Bounties en los primeros niveles de juego. En el siguiente número encontrarás la segunda y última parte de los bounties, así que manténte pendiente para que de una vez por todas puedas conseguir todas las recompensas y así habilitar ciertas opciones del juego.

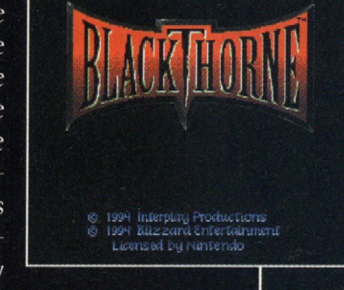
udad
k es-
ano.

ipers
dad,
ahí,
o.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

¡Hola a todos! Este mes vamos a checar un juego muy padre que salió allá en el lejano Septiembre de 1994 por parte de Interplay; se trata de Blackthorne. Es muy probable que muchos no lo conozcan, pero este es un gran juego de aventuras muy al estilo del más popular e iniciador juego de este estilo; Prince of Persia, del cual hablaré muy próximamente. Blackthorne mantiene el estilo que muchas veces nosotros llamamos de "movimientos reales" pues el personaje puede (y debe) moverse midiendo bien sus pasos y subir y bajar plataformas un poco más realista que en otros juegos en donde predomina la acción. Revisemos pues este título para que todos lo conozcan y los que lo tienen empolvado, lo saquen del Cementerio.





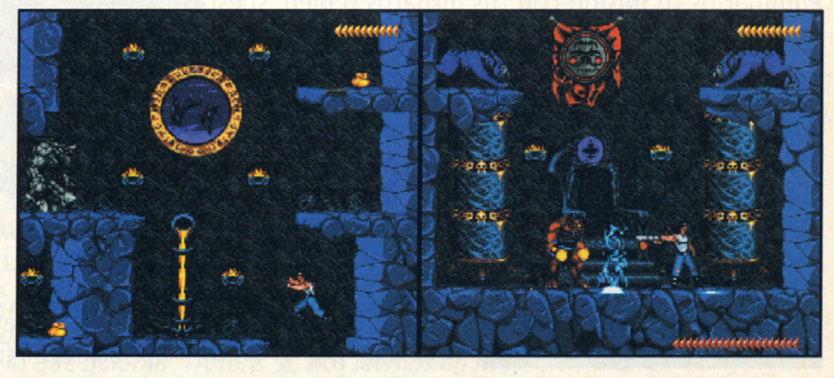
Historia

Todo inicia cuando el malévolo Sarlac ordena a sus hordas atacar al rey Vlaros, quien está casi derrotado. Sarlac envía a sus bestias para acabar totalmente con la resistencia de Vlaros y obtener la Lightstone. Como último recurso, el rey Vlaros envió a su hijo Kyle a ocultarse entre los terrícolas con ayuda de su mago para protegerlo a él y a la Lightstone. Vlaros dijo a su hijo que cuando creciera, él regresaría a su reino, Tuul y enfrentaría a Sarlac y completaría su destino; esto pasó hace veinte años...



Controlando a Kyle

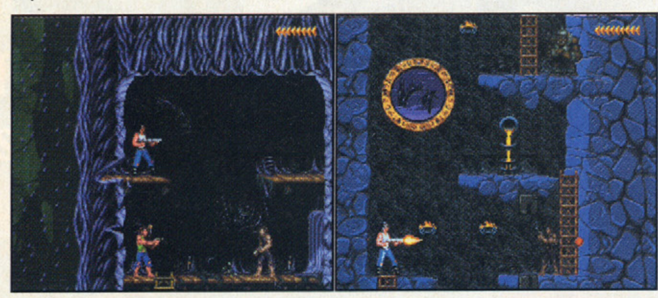
Como ya te lo mencioné antes, este juego es del estilo de Prince of Persia y Nosferatu. Y al igual que en éstos dos títulos, el control cambia si traes la espada desenfundada (POP) o estás en guardia (Nosferatu) Mientras Kyle no trae su arma lista, puede moverse libremente, entrar por las puertas, subir y bajar de las plataformas, correr y caminar despacio y saltar. Al tener empuñada su arma, no puedes correr ni saltar ni subir por las plataformas, pero sí puedes disparar; si presionas Y, dispararás hacia atrás sin voltear, ¡lo cual se ve muy padre!



Si eres un fiel seguidor de esta sección, sabrás de antemano que mi género favorito de juegos es Acción/Aventuras en 2D y si es una aventura épica, mucho mejor. También has de saber que mi sistema favorito de todos los tiempos es el legendario SNES, pues muy personalmente, pienso que los juegos de Sprites tienen un mejor "feeling" que los de polígonos, pero bueno, eso es mi punto de vista. Por lo mismo, Blackthorne es uno de los juegos que ha captado mi atención por lo bien hecho que está. Las animaciones son muy fluidas y las gráficas están bien detalladas. Uno de los factores que le da un toque especial, es que cualquier enemigo que elimines, se queda tirado en el mismo lugar, aunque regreses varias veces, permanecerá ahí, ¿buen detalle no?



Dado que el malvado Sarlac logró derrotar al rey Vlaros, su gente fue esclavizada por Sarlac y sus hordas. Por esta razón, encontrarás a muchos congéneres de Kyle trabajando en las minas o en otros lugares esperando el momento en el que puedan ser libres de nuevo. También hay algunos humanos similares pero usan pantalones grises; ellos son traidores que se han unido a Sarlac, así que por lo mismo, son enemigos y deben ser eliminados. En ocasiones, encontrarás a humanos de ambos lados peleando entre sí, debes ayudar en esas ocasiones a los de tu propia gente.



Un detalle muy padre y que le da un mayor realismo al juego es que tu gente es vulnerable a cualquier daño que pueda serles infligido; es decir, puedes eliminarlos tu mismo con tus disparos o bien, si estás junto a uno de ellos y un enemigo le dispara, sufrirá las consecuencias. Para hacerlo todavía más realista, los humanos que sean eliminados también permanecerán en su lugar al igual que los enemigos.



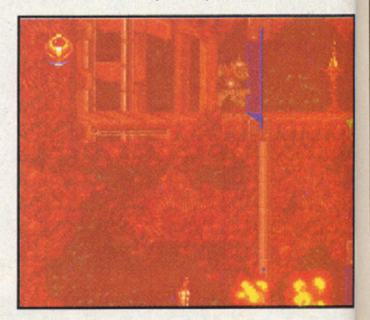
Los ítems aparecen como una pequeña bolsa de color amarillo, éstas pueden encontrarse tiraras en el suelo o bien, te las facilitarán los enemigos al ser destruidos. También los humanos te proveerán de ítems si hablas con ellos, aunque si quieres evitarte la molestia, puedes eliminarlos y tomar lo que dejan; aunque esto creo que no es muy honesto que digamos...



Blackthorne cuenta con la opción de continuar el juego por medio de Password, cada una de las misiones está dividida en cuatro "etapas", al terminar cada una de éstas, obtienes un sencillo Password para que puedas continuar tu juego después.



Uno de los detalles que me gustaron mucho de Blackthorne es el uso de ítems para poder pasar algunas cosas y partes del juego. Por ejemplo, cuentas con Bombas que levitan, con las que puedes abrir puertas y generadores de poder sin problemas. En ocasiones, las cosas que debes destruir están fuera de tu alcance; así que debes usar unas avispas que controlas a distancia para hacerlas estallar en el lugar correcto.



Otros elementos que te ayudan en tu búsqueda son las llaves para las puertas blindadas, también hay llaves que operan puentes para alcanzar lugares lejanos. Lo padre es que estas llaves pueden ser usadas muchas veces y puedes llevártelas si ya no vas a utilizar el puente. En algunas partes no podrás alcanzar lugares altos, para ello, debes usar un ítem llamado Levitator que te permitirá elevarte para alcanzar tu objetivo.



Passwords

Misión 1: Xandralite Mines

Etapa 1: Principio del juego
Etapa 2: **FBWC**
Etapa 3: **QP7R**
Etapa 4: **WTJV**

Misión 2: Karnellian Swamps

Etapa 1: **RRYB**
Etapa 2: **ZS9P**
Etapa 3: **XJSN**
Etapa 4: **CGDM**

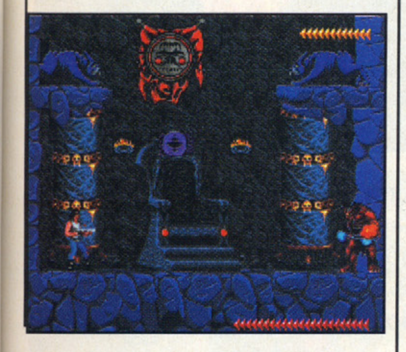
Misión 3: Sands of Sorrow

Etapa 1: **TJ1F**
Etapa 2: **GSG3**
Etapa 3: **BMHS**
Etapa 4: **Y4DJ**

Misión 4: Shadow Keep

Etapa 1: **HCKD**
Etapa 2: **NRLF**
Etapa 3: **J6BZ**
Etapa 4: **MJXG**

Sarlac (Jefe Final):
K3CH



Blackthorne es un título bastante bueno que merece ser jugado una vez por todos aquellos que sean tan afortunados de tenerlo. Si llegas a verlo, no dudes en darle una revisada pues es un gran título. A propósito, corre el rumor de que este grandioso juego se va a adaptar para el Game Boy Advance, así que mantendremos los dedos cruzados.

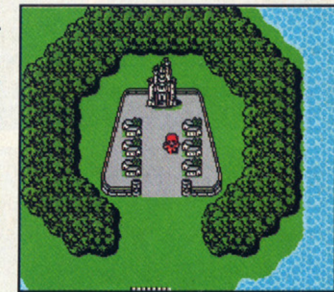


¿Cómo estas Panteón? Antes de empezar espero que te encuentres bien de salud y también tus seres queridos, ah y felicidades por tu sección es mi favorita. Bueno, pasemos a lo siguiente:
Por lo que veo tu eres un jugador que disfrutó, alucinó e hizo pedazos varios juegos del NES como muchos de nosotros los jugadores de antaño. Tengo el presentimiento de que tu adoras los juegos RPG como yo, por lo que te escribo para que hables de Final Fantasy 1 para el NES, la serie de los Dragon Warrior o de algún otro como Faxanadu; todos unos clásicos. Espero que lo tomes en cuenta para algún futuro número de la revista.

Se despide de ti tu amigo:
Miguel Angel García.

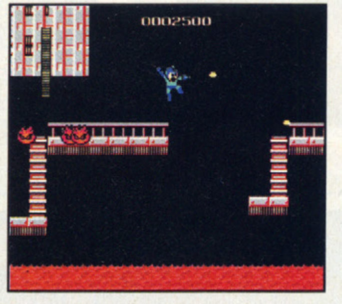
P.D. Fíjate que hace poco tuve la suerte de adquirir un NES y algunos juegos, me gustaría que me hicieras dos favores:
1. Dónde puedo conseguir juegos del NES que tu sepas.
2. ¿Luigi podría cambiarle la pila a mi juego de Final Fantasy o ya no arregla juegos de NES?.

¡Hola Miguel! Muchas gracias por tu preferencia y las flores, trato de que esta sección sea del agrado de todos los videojugadores. Efectivamente, soy un fanático de los juegos de antaño y aún hoy sigo jugándolos con el mismo gusto que hace un par de ayeres. Y sí, también soy aficionado a los RPGs, por lo que muy pronto podrás disfrutar de una buena revisión de Final Fantasy para NES, de Dragon Warrior y también de Faxanadu, además de muchos otros más, así que mantente pendiente.
1. Acerca de los lugares para conseguir juegos viejitos (que por cierto te felicito por conseguir un NES), normalmente yo me adentro en tianguis y bazares para conseguir buenos títulos pues soy un coleccionista de ellos. También puedes checar en algunas páginas de Internet en donde hay ventas y subastas de juegos de antaño. Es una lástima que no haya un lugar en donde se puedan conseguir juegos viejitos fácilmente; pero como esta es una pregunta muy recurrente, he decidido crear un mini foro en donde me pueden enviar sus datos por si quieren intercambiar juegos antiguos o accesorios de colección, para que puedan ponerse en contacto conmigo y con todos a los que les interese intercambiar con otros veteranos del control y de esta manera, ampliar su colección. Entonces, envíen sus datos completos; nombre, edad, lugar de procedencia, teléfono, e-mail y así tendremos más oportunidad de conseguir juegos raros.
2. Sí, mi cuate Luigi puede cambiarle la pila y darle servicio a tus juegos de NES y SNES, así que puedes llevarle tus cartuchos cuando quieras, la dirección es: Serapio Rendón #125 Col. San Rafael.



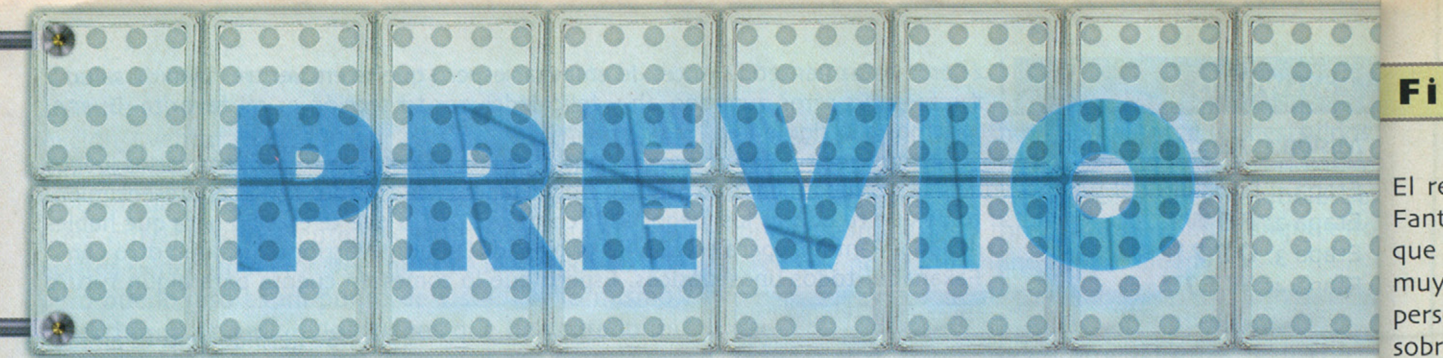
Te escribo este correo para hacerte una petición: que en alguna de las muchas ediciones futuras de Club Nintendo analizaras uno de mis juegos favoritos, Megaman para saber más del juego por medio de un experto, así como tu opinión, bueno eso es todo y me despido deseándote suerte en tu trabajo y rogándote cumplas mi petición.

Carlos Rodrigo Hernández Sánchez



Supongo, mi estimado Carlos, que te refieres al primer Megaman, para el NES. No te preocupes, voy a hablar de éste y los demás juegos de la serie próximamente, así que manténte pendiente y no te pierdas ni un número de nuestra revista. Obviamente, le daré mi punto de vista y mi opinión a éste y a todos los juegos que incluya en esta sección.

Les quiero recordar que pueden escribirme a: Amores 707 int. 401 Colonia Del Valle o a panteon@nintendo.com.mx para que me envíen cualquier queja, sugerencia, petición y lo que quieran. ¡Ahora, si, nos leemos en mayo!



Starcraft Ghost

NINTENDO GAMECUBE

BLIZZARD



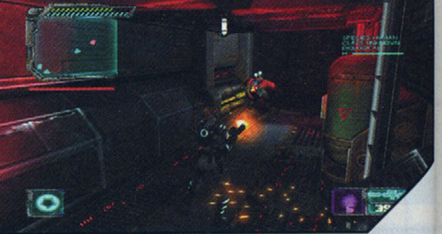
Hace tiempo que Blizzard, los creadores de Starcraft, hicieron historia en el lejano Japón al anunciar un título multiplataformas que absolutamente nadie esperaba de ellos y desde entonces todos los medios han tenido presente a Starcraft: Ghost como una gran promesa para el 2003. Con una temática ya cada vez más utilizada, el de la aventura/acción con espionaje, es el principal objetivo de este equipo de trabajo para realizar este título y al mismo tiempo hacerlo tan esperado. Nova, el personaje femenino principal en esta historia, es una orgullosa soldado de las fuerzas especiales de su raza, la cual peleará incansablemente contra las fuerzas opositoras.

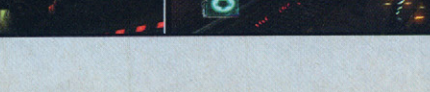
Basándonos un poco en todo lo que se ha generado alrededor de este título así como de las mismas afirmaciones de la gente que está detrás del proyecto, este juego será algo verdaderamente sorprendente y original para todos a quienes gustan de este genero. Con detalles tomados de la afamada serie Starcraft, los seguidores de estos juegos se sentirán como en casa al ver toda la saga desde un punto de vista totalmente diferente a como Blizzard nos tenía acostumbrados ya que esta es la primera vez que la serie es llevada a un ambiente totalmente en 3D.

Como ya es costumbre en Starcraft, los comentarios de películas y temas relacionados con la ciencia-ficción estarán presentes en cada uno de los diálogos para darle el énfasis necesario a su historia.

Con tecnología muy avanzada, armas sorprendentes, objetos novedosos como un sistema de invisibilidad bastante efectivo, hacen de este nuevo juego de espionaje uno de los que tendremos que tener un ojo bien puesto en él para cuando salga a la venta, aunque todo parece indicar que será hasta finales de este año.







Final Fantasy Crystal Chronicles

SQUARE / GAME DESIGNERS

NINTENDO GAMECUBE

El renombre que siempre ha tenido la serie de Final Fantasy ha trascendido la barrera de las fronteras ya que desde Japón ha surgido esta saga con un toque muy peculiar. Desde su historia, la profundidad de sus personajes, el drama, elementos mágicos, armas y sobre todo los dioses míticos que siempre han llenado a Final Fantasy de un aura única que ha perdurado a través del tiempo.

Con la posibilidad de que esta saga regrese a un sistema de Nintendo por un letargo de alrededor de una década, todos los que hemos permanecido con la gran N, clamábamos por el regreso la Fantasía Final.

A pesar de que el anuncio estremeció a toda la industria, realmente poco se sabe de esta nueva aventura que se subtitula Crystal Chronicles. Lo más sobresaliente es que el juego utilizará las ventajas de la conectividad entre el Nintendo GameCube con el Game Boy Advance, además de que este será un RPG con la posibilidad de que hasta cuatro jugadores unan sus fuerzas para adentrarse en el mundo de Final Fantasy.

La historia cuenta que en un mundo que se formó del vapor, el cual aniquilaba a todo aquel organismo que lo inhalara. Mucho tiempo después, la gente comenzó a hacer uso de este vapor para crear cristales y así desarrollar nueva tecnología. Al pasar de los años, esta tecnología se hizo más común, tanto que en cada poblado hay un cristal gigantesco para generar la energía suficiente como para soportar todas las necesidades de los habitantes del pueblo. Sin embargo, el poder de los cristales no es eterno ya que deben de ser purificados con Agua de Mana para que brillen por otro año. Sin embargo, el Agua de Mana no es tan fácil de encontrar; por ello, cada año, gente de las aldeas forma las llamadas "Crystal Caravans" en donde un grupo de aldeanos sale al mundo en busca de dicha agua mágica. Final Fantasy Crystal Chronicles es la historia de un grupo de jóvenes que salen de una de estas aldeas en una de las mencionadas caravanas.

A pesar de que la historia aún no es muy clara, ya que generalmente cambian detalles en las versiones finales; lo que si está bien claro es la intención de hacer este título para hasta cuatro jugadores simultáneos ya que como puedes ver en las fotos, se muestran cuatro personajes con sus "status" más básicos. Se dice que se necesitarán los cuatro Game Boy Advance conectados al Nintendo GameCube para poder jugar esta aventura, sin embargo todo esto puede llegar a cambiar cuando salga el juego a la venta.











Splinter Cell

NINTENDO GAMECUBE

UBI SOFT

El mundo del espionaje internacional es una mina de oro para la industria del entretenimiento y Tom Clancy es uno de los escritores más reconocidos por sus libros de este tema. Afortunadamente para nosotros los videojugadores, Ubi Soft se ha encargado de traer estas intrigantes historias al entretenimiento electrónico.
En Splinter Cell tomas el rol de Sam Fisher, el agente especial de una agencia encubierta llamada Third Echelon, y controlada por la NSA (Agencia Nacional de Seguridad); es quien se encarga de realizar el trabajo de campo sin que el enemigo detecte su presencia. Sam debe infiltrarse por construcciones altamente resguardadas para obtener ciertas evidencias, o en otras ocasiones para destruirlas.



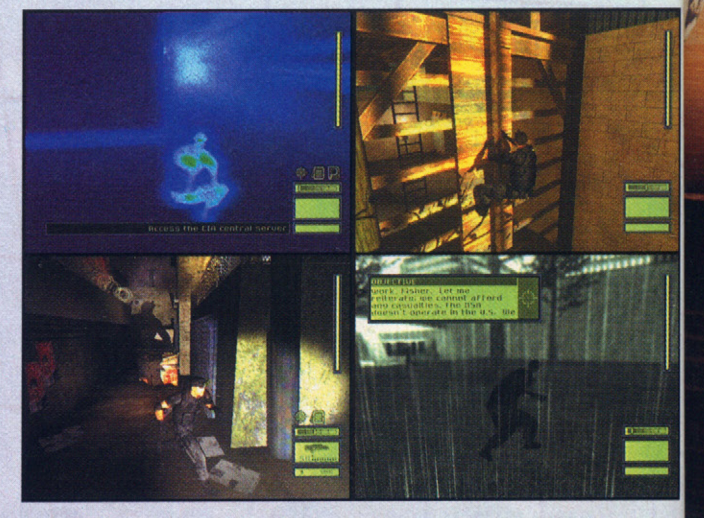
Gracias a su perspectiva de tercera persona, mucha gente lo ha comparado con Metal Gear, pero te podemos asegurar que no todo es como lo pintan. Sam cuenta con diversas artimañas para cumplir con sus objetivos como los magnánimos lentes que tienen la facultad de ver de noche o el campo infrarrojo de todo lo que le rodea y así pueda escurrirse por las sombras para evitar ser detectado por el enemigo. Como ves, las sombras juegan un papel muy importante en este juego, así que deberás aprovechar todo tu entorno para salir victorioso.

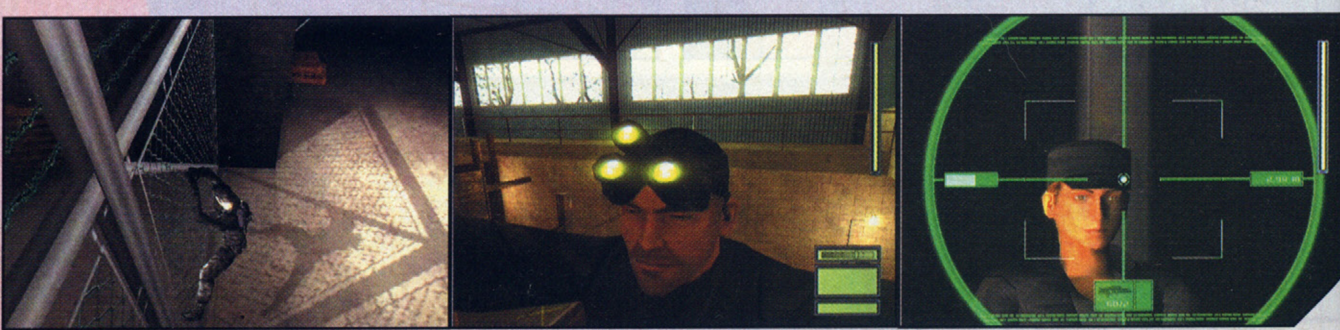
El armamento es otra parte importante ya que en caso de que Sam sea detectado o encuentre una agrupación de enemigos, deberá hacer uso de la fuerza y cuidar cada munición o se las verá muy negras para salir con vida de cualquier misión.



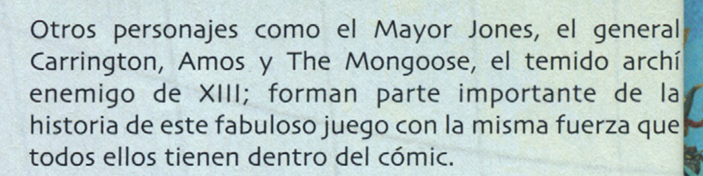
El juego está lleno de detalles y cosas curiosas, haciéndote que percibas cada detalle de su entorno para utilizarlo a tu conveniencia. Por darte un ejemplo, hay algunas cortinas dentro de los escenarios las cuales se mueven al pasar cerca de ellas, las cuales pueden delatar tu posición. De hecho, si le disparas a las cortinas, verás el agujero que deja la bala en el lugar donde le pegaste, dándole más profundidad al entorno.

Ubi Soft ha hecho un excelente trabajo con Splinter Cell para el Nintendo GameCube con el género necesario para motivar a todos nosotros que tenemos este gran sistema, pero las ventajas de conectarlo con la versión de Game Boy Advance te llevarán al límite en donde ningún otro juego de espionaje te ha permitido experimentar.



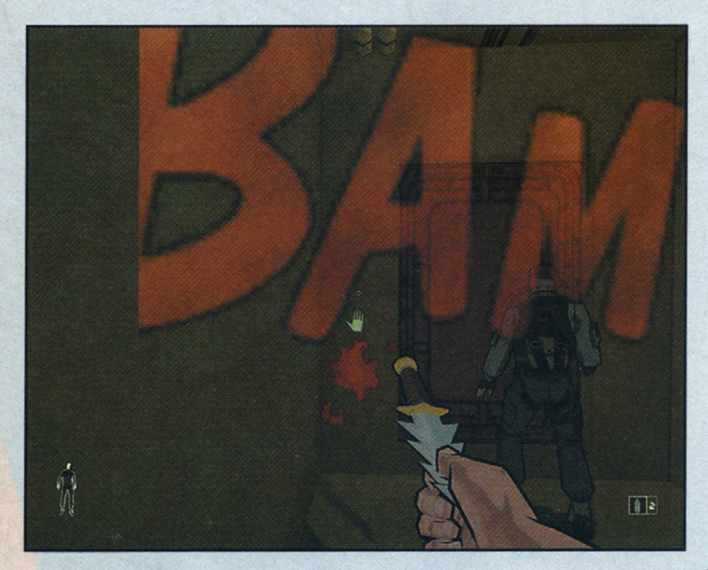



Brillante.
www.nintendo.com
Encuéntralo en: El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.
gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
© 2002, 2003, TM, ® y logo de Game Boy Advance SP son Marcas Registradas de Nintendo.



UBI SOFT

El estudio de Montreal de Ubi Soft se encuentra bastante ocupado desarrollando uno de los proyectos más creativos que se han visto desde hace tiempo, llamado XIII. Realmente es un shooter en primera persona estilizado con efectos cel-shade basado en el popular cómic francés del mismo nombre. En el juego tomas el rol de personaje principal llamado XIII quien se ve involucrado en una conspiración entre el gobierno de los Estados Unidos y el mismo presidente de esta nación, con el tema principal del asesinato de John F. Kennedy.



Con elementos de cómic como lo son los sonidos interpretados visualmente en la pantalla, le da bastante fuerza en la pantalla además de darle un "feeling" verdaderamente original, sobre todo para este tipo de juegos que todos pensamos que ya está muy trillado y encasillado a simplemente apuntar y disparar lo más pronto que puedas.

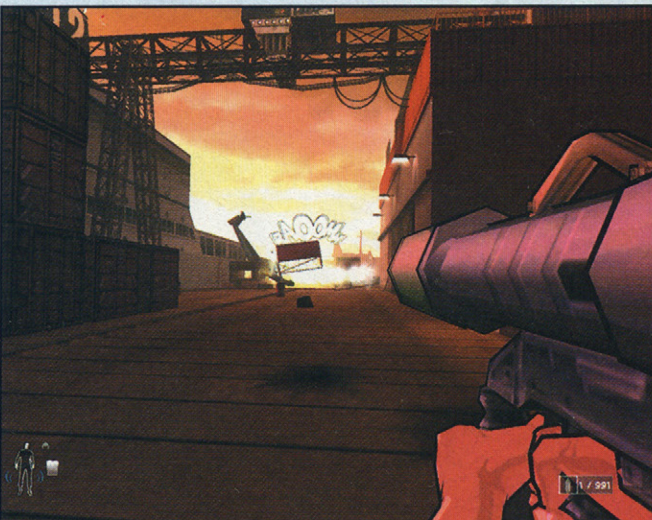


Otros personajes como el Mayor Jones, el general Carrington, Amos y The Mongoose, el temido archí enemigo de XIII; forman parte importante de la historia de este fabuloso juego con la misma fuerza que todos ellos tienen dentro del cómic.

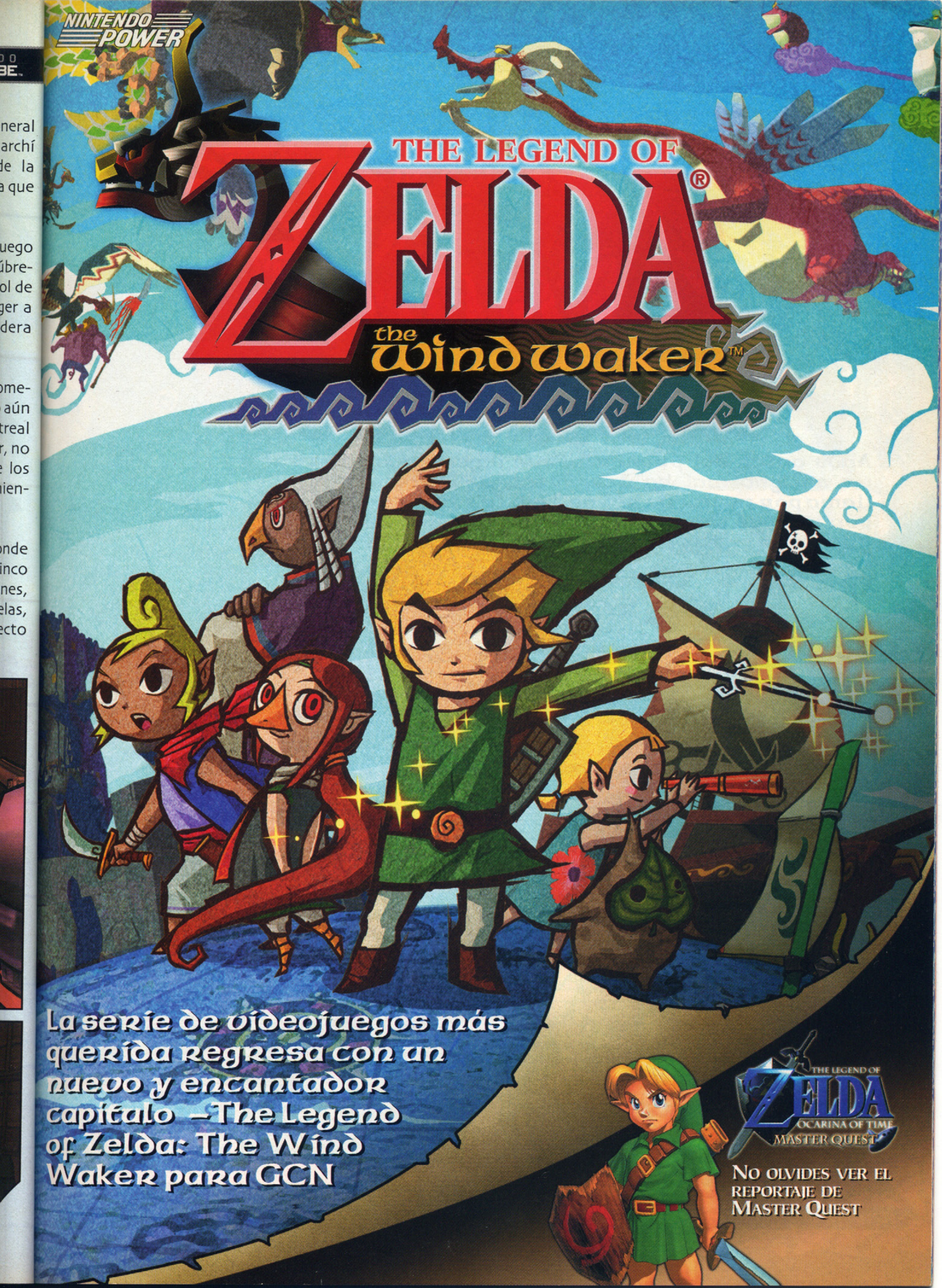
Se rumora de algunos puntos importantes del juego como el modo para varios jugadores llamado "Cúbreme" ya que uno de los jugadores deberá tomar el rol de un francotirador el cual su función es la de proteger a otro jugador mientras intenta tomar la bandera enemiga al otro lado del nivel.

Con grandes detalles y un arte inmejorable, XIII promete ser uno de los grandes juegos para este año, pero aún falta algo de tiempo para que Ubi Soft Montreal termine su trabajo ya que, como te has de imaginar, no es nada fácil gracias al alto nivel de calidad que los otros equipos dentro de la compañía están imprimiendo en sus nuevos lanzamientos.

En total hay ocho capítulos con 37 misiones en donde se relata lo que ha pasado en los primeros cinco volúmenes del cómic. Hasta la fecha hay 15 volúmenes, así que hay lugar suficiente para realizar secuelas, aunque lo más importante es que este proyecto culmine y salga a la venta a finales de este año.



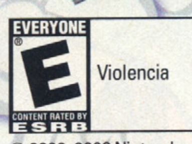



NINTENDO POWER
THE LEGEND OF
ZELDA®
the Wind Waker™
La serie de videojuegos más querida regresa con un nuevo y encantador capítulo —The Legend of Zelda: The Wind Waker para GCN
THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
MASTER QUEST
NO OLVIDES VER EL REPORTAJE DE MASTER QUEST



THE LEGEND OF ZELDA® the Wind Waker™

Años antes del primer héroe legendario, un antiguo mal ha despertado. El viento llama por un nuevo héroe. Link se embarca por nuevas tierras en el principio de esta aventura para el Nintendo GameCube.









La Pacífica Outset Island

La comunidad de Outset Island ha vivido pacíficamente por mucho tiempo. Mediante el sol, gentilmente calienta las playas de la isla, la vida pasa tranquilamente como la brisa. Hoy es un día especial para la gente de Outset Island. Uno de los niños celebra su cumpleaños, contando con la misma edad del legendario héroe del tiempo.



1 VISITA A LA ABUELA



Por generaciones, los ancestros de Link han contado la leyenda de un joven héroe. El día en que el niño cumple la misma edad que el héroe del tiempo, debe vestirse con las ropas del héroe. Antes de comenzar la celebración, visita a la abuela de Link para recibir un regalo especial, el Heroe's Clothes.

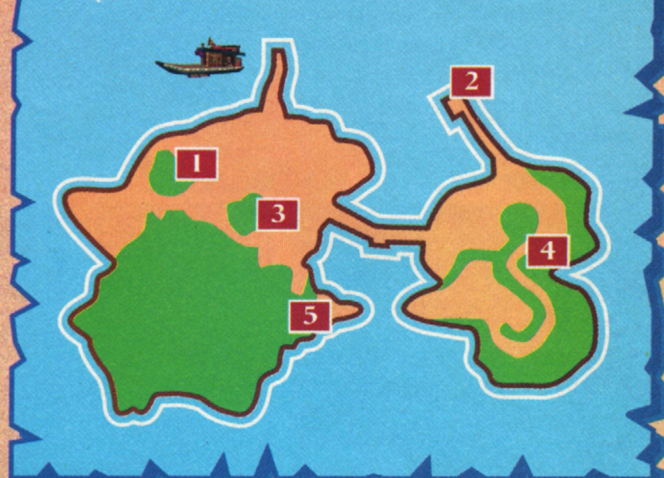


La Pequeña Hermana Aryll

Obviamente Aryll adora a su hermano mayor y es la primera en encontrarlo descansando bajo el cálido sol en watchtower. Es el cumpleaños más importante para Link, y Aryll está ansiosa por avisarle que la abuela lo busca. Platica con Aryll y baja de la torre.

OUTSET ISLAND

El mapa de Outset Island está marcado con lugares que Link necesita visitar. Los números corresponden a puntos importantes en la historia.



2 EL TESORO DE ARYLL



Cuando la abuela le da a Link el Hero's Clothes, ella te pedirá que encuentres a su hermana, Aryll. Regresa a la torre y habla con Aryll, ella tiene un presente para su hermano mayor. La pequeña Aryll le dará a Link su tesoro más preciado como obsequio, su telescopio.

USANDO EL TELESCOPIO



Asigna la función del telescopio a botón X, Y o Z en la pantalla de inventario. Presiona el botón que le asignaste al telescopio y usa el Control Sick para ver al rededor y el C Stick para enfocar. Usalo para buscar pistas y tesoros por tierra y aire.

UNA DAMISELA EN DESGRACIA



Aryll le pide a Link usar el telescopio para ver el buzón rojo cercano a la casa de la abuela. Has lo que te pide y verás a Quill, el cartero, actuando extraño y viendo hacia el cielo. Voltea hacia arriba para ver una monstruosa ave volando con una chica inconsiente en sus garras. ¡Ella necesita ayuda, pero primero debes encontrar una espada!

Tómate tiempo para Explorar

CERDOS SALVAJES



Abe quiere atrapar algunos cerdos salvajes para su esposa (Rose) y sus dos hijos para tenerlos de mascotas. Caza a los cerdos manteniendo presionado el L y atrápalos con el A. Coloca a los cerdos en donde está Rose para ganar algunas Rupias.

LA TIENDA DE BEEDLE



Beedle vende por el Great Sea toda clase de mercancías a donde lo lleve la corriente. Él les da a los clientes una Member's Card y puntos para algo especial por cada compra.

3 CONOCE A STURGEON



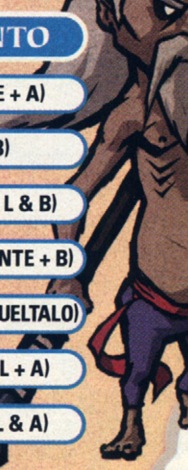
Sube por la escalera de las casas de las dos historias para hablar con Sturgeon. Este personaje adora estudiar y aprender. Lee los diversos papeles que hay en las paredes para obtener gran sabiduría.

EL MAESTRO ORCA



A pesar de su edad, Orca es increíblemente ágil y lleno de vitalidad. Toma lecciones de esgrima y gánate la Hero's Sword. La tabla de la derecha muestra los ataques que necesitarás dominar en el orden que los practicarás.

ENTRENAMIENTO
ROLL ATTACK (ADELANTE + A)
HORIZONTAL SLICE (B)
VERTICAL SLICE (MANTÉN L & B)
THRUST (MANTÉN L, ADELANTE + B)
SPIN ATTACK (MANTÉN B, Y SUELTALO)
PARRY ATTACK (MANTÉN L + A)
JUMP ATTACK (MANTÉN L & A)



Problemas en el Bosque

Un barco pirata aparece sobre el horizonte, lanzando piedras a la gigantesca ave. Aturdida por una piedra, el ave suelta a la chica pirata en el bosque Forest of Fairies. Con su nueva espada en la mano, Link se adentra en el bosque para salvar a la chica.

4 ENTRA AL FOREST OF FAIRIES



Link esperaba un cumpleaños tranquilo, pero el destino fue lo contrario. Sigue el camino hacia forest of Fairies y cruza el puente colgante. Usa la espada para cortar los árboles que bloquean el camino. Busca a tu alrededor por Outset Island con el telescopio.

5 COMBATE A LOS BOKOBLINS









Usa tu nueva espada para despachar a los Bokoblin en la primer área del bosque. Sube por los troncos hacia la segunda área para encontrar otros dos Bokoblins. El Spin Attack y el Parry Attack son los mejores movimientos para vencer estas criaturas.

El Secuestro de Aryll

Link salva a Tetra la chica pirata, pero la gran ave se lleva a Aryll a cambio. Desesperado por rescatar a su hermana, Link pide ayuda a los piratas.



EL ANTIGUO ESCUDO



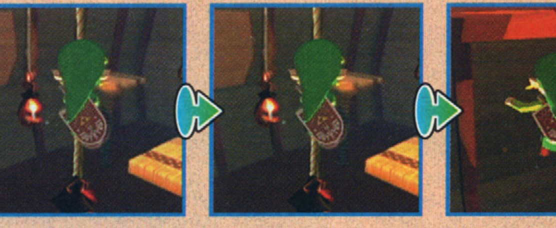
Tetra no permitirá que Link aborde el barco a menos que encuentre un escudo para defenderse. Recordando el escudo familiar que hay en la casa de la abuela, Link se apresura para tomarlo prestado. Cuando Link sube al cuarto de su abuela, él se alarma al ver que no está el escudo. Después Link encuentra a su abuela deteniendo el Hero's Shield. Toma el escudo y regresa al barco pirata de Tetra.

Los Piratas Vagabundos

Tetra y su tripulación pirata son una gran pandilla. Ellos aceptan llevar a Link hacia el Forsaken Fortress donde Aryll es prisionera, pero Link necesitará entrenamiento en el barco pirata.



La Prueba de la Cuerda



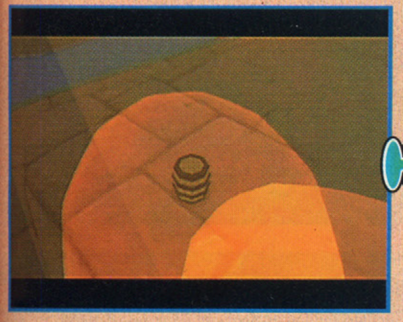
Link debe demostrar sus habilidades para abordar la nave pirata al completar la prueba de la cuerda. Salta sobre cada cuerda y mantén presionado R para detener su movimiento. Presionando R, muévete a los lados con el Control Stick para ajustar tu dirección. Presiona hacia adelante y atrás para hacer mover la cuerda de nuevo y salta en el momento apropiado. Niko te dará la Spoils Bag como recompensa.

Forsaken Fortress

El barco pirata por fin llega al Forsaken Fortress, que está bien resguardado. La única forma de que Link pueda entrar es siendo lanzado con una catapulta. Link pierde su espada, así que debe escurrirse por la fortaleza. Tetra le puso el Pirate's Charm en la bolsa a Link antes de ser arrojado; así le mandará pistas durante su aventura.



6 USA LOS BARRILES PARA PASAR POR LAS LUCES





Link está en un lugar peligroso y debe tener cuidado de no ser encontrado o lo encerrarán. Toma un barril y ocúltate en él cuando haya peligro. Evita las luces al caminar por la orilla o quedándote quieto bajo el barril hasta que pase la luz.

7 PASA LOS MINIBLINS Y ESCALA HACIA EL 2F





En el interior de Forsaken Fortress, toma a la derecha, ve de frente y pasa a los Miniblins. Sube la escalera a 2F. Usa las cuerdas a la otra plataforma para tomar el compás. Sal por la puerta cercana al cofre y toma el camino de la derecha hacia la luz más lejana.

Escapa de la Prisión



Si los guardias o las luces ven a Link, él será enviado a prisión. Para escapar, salta en la mesa y después en el librero. Rompe la vasija y gatea por el túnel hacia la libertad. A fuera de la celda más baja, hay un interruptor para abrir la puerta de la celda. ¡Dentro hay una Piece of Heart! Pasando por las celdas también es una forma rápida de llegar al segundo piso (2F).

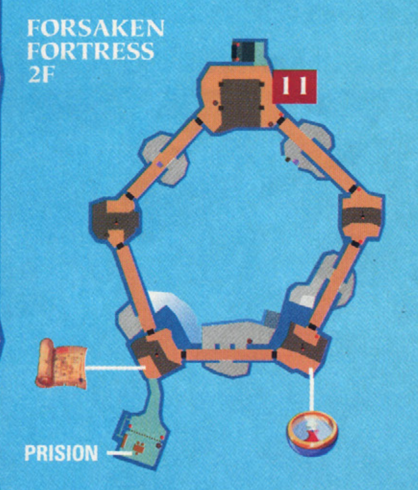


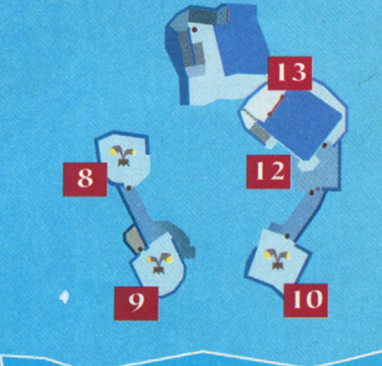


FORSAKEN FORTRESS

La fortaleza fue alguna vez un escondite pirata, pero nadie tiene la certeza de sus habitantes. Luces y guardias patrullan cada ezquina.







MAPA

 MAP

 PIECE OF HEART

 COMPASS

Las Luces

Aún sin una espada para defenderse, Link se escurre. Para alcanzar la cima de la torre necesitarás desmantelar tres luces que pasan por el área. Ve por la primera (fíjate en el mapa de Forsaken Fortres) para comenzar.



8 LUZ #1



Ve por la luz más lejana para ahorrar algo de tiempo, lo necesitarás para regresar al otro lado de la torre para subir. Rompe la vasija para tomar una vara y golpea al Bokoblin. Mide tus pasos ya que es una gran caída si te descuidas.

9 LUZ #2



Regresa al camino de piedra que te lleva a la luz #1. Cuelga de la derecha y camina a la puerta. Usa la cuerda para alcanza el mapa. Regresa y toma el primer camino a la izquierda para subir la escalera a la luz #2. Noquea al guardia y baja.

10 LUZ #3



Regresa al cuarto donde encontraste el compás y entra por la puerta contraria. La luz #3 está por el camino de piedra. Vence al guardia baja hacia la torre. Hay una caja a la izquierda de la entrada a la torre. Empújala por si te caes.

Ratas Roba Rupías

Cuidado con las ratas que se te lanzarán para robar las Rupias que tengas. También se te lanzarán si ten encuentras bajo un barril y podrían delatarte. Si tienes un poco de All-Purpose Bait, colocala cerca de los hoyos de las ratas.



11 USA UN BARRIL PARA PASAR







Link debe alcanzar la puerta hacia la parte superior de la torre para liberar a Aryll. Dos Molblins resguardan el camino y está inundado de ratas. Sigue el camino de la derecha, deberás pasar por un guardia para llegar a la puerta. Espera al otro guardia a que se acerque a ti.



Escala la torre de la fortaleza

Link casi alcanza el punto más alto de la torre. Las grullas vuelan cerca de donde se encuentra Aryll. Sólo hay un guardia en el camino de Link. Espera a que el Molblin pase para quitarte el barril y así comenzar a correr.

12 POR LA ORILLA



Pégate a la pared y presiona el A para hacer que Link se deslice por la cornisa. No sueltes el botón hasta que llegues al otro lado.

13 EL GUARDIA



Cuando finalmente Link encuentra su espada, deberá tomarla rápidamente. Lo malo es que activará una trampa y saldrá un Shield Bokoblin. Vence al oponente con tu espada para abrir la puerta final.



WINDFALL ISLAND

El llanto de ayuda de Aryll llega hasta Link cuando la gigantesca ave lo arroja al Great Sea. El *King of Red Lion*, un bote sabio y parlanchín, salva a Link y lo lleva a Windfall Island. Link debe encontrar un mercader en la isla para comprar cosas para el viaje.



WINDFALL ISLAND

PICTOGRAPH SHOP
CAFE
ZUNARI
PRISION
MRS. MARIE'S SCHOOL OF JOY
AUCTION HOUSE
CHU JELLY JUICE SHOP
SQUID GAME & WIND FERRIS WHEEL
BOMB SHOP
1
2
3
4

Compra la Vela

Zunari está comenzando su negocio vendiendo un objeto llamado "THAT" por 80 Rupias. Cómpraselo a Zunari para descubrir... ¡qué es una vela! Dragon Roost Island será tu siguiente destino, pero antes compra otros objetos.

Corazones Ocultos

Entra en Mrs. Marie's School of Joy después de encontrar la Picto Box. Habla con la señora Marie acerca de los chicos (los Killer Bees). Ivan retará a Link en un juego de "escondidillas". Rueda hacia el árbol cercano a un anciano para descubrir al niño. uno está detrás de la bomb shop, otro detrás del altar de piedra en los peñascos, y otro más detrás de un arbusto cerca de la puerta del pueblo. Encuéntralos a todos para ganar el juego y obtener un Piece of Heart.







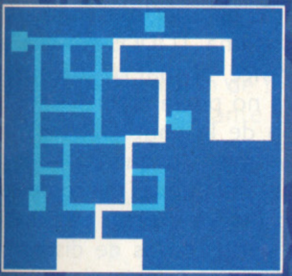


Los Tesoros de Tingle

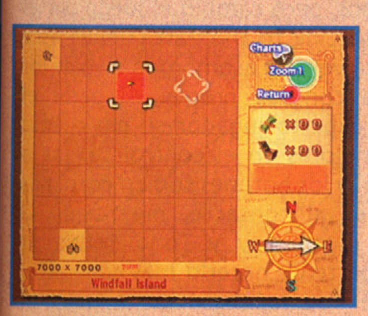




Visita la prisión de Windfall Island. Si liberas a Tingle, él le dará a Link el Tingle's Chart y el Tingle's Tuner. Este último lo puedes usar con el AGB y el cable para conectarlo al GCN para obtener tips de Tingle. Además checa la caja en la celda para entrar a un laberinto.



Tingle robó el Picto Box del dueño de la tienda, Lenzo, y fue enviado a la prisión. Link puede obtener el Picto Box al seguir el camino blanco del mapa de la derecha. Si tomas el camino incorrecto, las ratas lo echarán a una trampa que te dejará cerca de donde te espera *King of Red Lion.* Puedes intentarlo nuevamente si es necesario.



Embárcate en la Aventura

El viaje de Link para rescatar a su hermana Aryll apenas ha comenzado. Su cabeza se llena con pensamientos de los amigos que conocerá y los lugares que visitará. Pero el viento sopla un extraño aroma a maldad en la tierra. ¿Encontrará Link a Aryll a tiempo? Con el *King of Red Lion* como guía, Link se embarca en su más grande aventura.

El control de los profesionales.

Club Nintendo y el Game Boy Advance SP.

Por: SPOT

El pasado mes de febrero, tuvimos una gran visita en nuestras oficinas ya que a más de un mes del lanzamiento del Game Boy Advance SP, nuestro gran amigo de Nintendo of America, Steve Singer, nos trajo una muestra del tan esperado sistema portátil para checarlo por nosotros mismos.



Steve Singer, no olvida su Game Boy Advance SP cuando sale de viaje

Lo más seguro es que tu también ya hayas tenido la oportunidad de tener uno en tus manos; pero si no es así, permíteme relatarte lo que pasó esta tarde de principios de febrero para que te des una buena idea de lo impresionante de este nuevo diseño.

Cuando Steve llegó a las oficinas de Club Nintendo y después de una breve presentación de toda la gente que hace posible esta revista; Steve le prestó el GBA SP al Conejo, quien antes de prenderlo, comenzó a verlo por todos lados y le preguntó a Steve "¿Dónde estaba la entrada para los audífonos?", A lo que Steve le contestó "¿Audífonos? Enciéndelo y verás que no los necesitarás. Cuando el Conejo encendió el sistema, TODOS nos quedamos prendados del nuevo Advance, el cual traía el juego de Metroid Fusion. Pepe Sierra no podía creer la nitidez con la que podía ver la acción de la pantalla desde un ángulo que sería imposible ver bien lo que pasa en el juego en el AGB, mientras que Frank Cuevas me comentaba la súper fidelidad de la bocina ya que se escuchaba perfectamente bien incluso a varios pasos de distancia. Cuando por fin le pudieron quitar al Conejo el AGB SP, Crow lo tomó en sus manos, pero cambió el juego por el de The Legend of Zelda: A Link to the Past (siendo este uno de sus preferidos) para ver con asombro lo vivo de los colores en esta pantalla con luz propia. Al pasar el sistema a Panteón, este experto jugador se dio cuenta inmediatamente de las mejoras en el control ya que a pesar de que la cruz digital y los botones son un poco más grandes, son muy suaves al contacto, mejorando la respuesta a la hora de jugar. Axy y Toño Rodríguez notaron que el diseño, aparte de hacerlo más compacto, hace que la pantalla se vea más grande, aunque al comparar ambos Advance corroboramos que era la misma pantalla, pero que la luz es un factor fundamental para apreciar mucho mejor lo que pasa en el juego.

Steve Singer y Club Nintendo en la tradiconal foto del recuerdo

Quería probar que tan bien se veía en completa oscuridad, así que me llevé el AGB SP a donde guardamos las revistas y no podía creer lo que tenía en mis manos; no quería soltarlo.

Después de que todos jugamos con el AGB SP, le tomamos fotos con diferentes entornos y referencias para que puedas apreciar el tamaño y su nitidez. Por supuesto que no podíamos pasar por alto una visita tan importante así que aprovechamos para tomar varias fotos de tan amena reunión.

Al finalizar la sesión de fotos, Steve tenía que regresar a Estados Unidos ya que durante toda la semana visitó varios países de Latinoamérica promoviendo el lanzamiento de Game Boy Advance SP, así que nos despedimos de él no sin antes advertirle que estaríamos viéndonos nuevamente en el E3 2003.

Para quienes no saben el papel que desempeña Steve Singer, les decimos que él es la persona más importante del mercado Latinoamericano ya que su objetivo en Nintendo of America es el de promover los productos Nintendo desde México hasta Argentina. Es una gran responsabilidad, y solamente una persona tan dedicada y conocedora del producto como Steve, la ha podido llevar a cabo. Steve nos confiesa que es un gran jugador de hueso colorado ya que a pesar de tener poco tiempo libre, se da sus descansos para tomar su Game Boy Advance SP y disfrutar de uno de sus juegos favoritos, Advance Wars. Él al igual que nosotros, ya está esperando la segunda parte de esta gran saga que en Japón ya tiene muchos años como líder en los juegos de estrategia.

Me despido y te reitero que si aún no has tenido en tus manos un Game Boy Advance SP, no sabes de lo que te estás perdiendo. ¡Hasta la próxima!.


Todos querían jugar con el Game Boy Advance SP



Una comparación con el Game Boy Advance normal





"SIMPLEMENTE GENIAL"



Los videojuegos son fuente inagotable de sucesos increíbles a tal grado que llegan a generar cientos y miles de fanáticos que toman como parte de su vida el concepto de moda o el que más les haya agradado. Para ser más explicito, SIMplemente basta con que recuerdes lo que ocurrió con Pokémon, un concepto que se volvió institucional para muchos seguidores y tal es la euforia que hasta la fecha sigue creciendo el número de Pokefanáticos, pero bueno, eso solo fue un ejemplo de lo que puede hacer un juego, algunos de manera muy sonada como Pokémon, y otros que aunque quizá no son tan sonados, cuentan con una cantidad de seguidores, fanáticos y redes de comunidades en el mundo entero como lo ha hecho THE SIMS, un título de Maxis y Electronic Arts del que a continuación vamos a hablar.

NO SOLO ES UN JUEGO, ES UN SIMULADOR DE VIDA...

Quizá en algún momento de tu vida, has jugado algún "SIMulador", algunos de nosotros nos divertimos enormemente con juegos como SIM CITY (hubo una versión para SNES), SIM TOWN, SIM TOWER y muchos otros títulos que como tema, manejaban el hecho de tener decisiones realistas y un enfoque más real que cualquier otro tipo de juegos, desde el punto de gobernar una ciudad entera como es el caso de SIM CITY, donde hasta López Obrador se las vería difícil por todo lo que la ciudadanía pide: Dúctos de drenaje, electricidad, construcción de escuelas, hospitales, unidades habitacionales, carreteras y hasta un segundo piso al periférico (bromeado). Por detalles como estos, los SIMuladores se colocaron rápidamente en un género de los videojugadores.





THE SIMS

Los Sims es un concepto de juego que sigue la línea de los simuladores de vida. Este juego vio la luz hace poco más de 3 años para la PC y, logró colocarse dentro de los primeros títulos de popularidad en un corto tiempo y ¿Por qué? Bueno, esto se debe a todo lo que hay dentro de THE SIMS. Este título es una creación de Will Wright, quien antes de crear este Súper Hit, se involucró en otros proyectos como es el caso de "Dollhouse", donde tenias que crear una casa de muñecas y "HomeTactics" que más que nada, era un simulador de arquitectura.

Estos 2 proyectos fueron un trampolín importante para que se desarrollara un concepto que mezclara las cualidades más importantes de cada uno de ellos y las llevará a la máxima sensación de juego que ahora conocemos como THE SIMS, claro está que también se tomaron referencia de otros juegos como Sim Town y Sim City que ya manejaba un estilo más perfeccionado de la simulación de vida, así como una estructura sumamente versátil para el uso de cada comando que debas realizar dentro del juego.

CONSTRUYE LA CASA DE TUS SUEÑOS O... AL MENOS COMPRA UNA DEL SIMFONAVIT

El concepto en "THE SIMS" es muy bueno y te envolverá desde el instante en el que inicies tu juego, por ejemplo, lo primero que haces es seleccionar tu o tus personajes de entre una gran variedad de géneros (Hombres, Mujeres, Niños, Niñas). Y ya sea que elijas vivir solo, en pareja con o sin hijos, con algún amigo o amigas. Pero la diversión apenas comienza... ahora necesitas comprar una casa en algún lugar del vecindario en el que te toco vivir, pero si no te alcanza no te preocupes ya que aunque sea puedes comprar el terreno y empezar a construir.





¿NECESITAS DINERO? CHECA EL AVISO OPORTUNO

El chiste en THE SIMS es que tengas todas las ventajas y desventajas reales como por ejemplo, si ya compraste tu casa, necesitarás amueblarla (aunque sea con lo básico para no dormir en el suelo), para ello necesitarás mucho $$$, así que ni modo... a chambear se ha dicho... Si, aquí debes ganarte lo que necesitas, desde las papitas que se comerán tus personajes, hasta los regalitos que le darás a tu pareja para que sea más cariñosa contigo. THE SIMS se ha vuelto tan popular por manejar diversos detalles en cada uno de los puntos del juego, como el hecho de conseguir trabajo mediante Internet o en periódico, además de contratar servidumbre o jardineros para que te ayuden a la limpieza de tu casa.









Detalles como tener que podar tu jardín, limpiar la casa y sacar la basura, tender la cama, elegir el tapiz que más le vaya a cada una de las habitaciones de tu casa, el tipo de mosaico, elegir de entre diversos tipos de puertas, ventanas, candiles, lámparas, bañeras, lavabos, sauna, salas, televisiones, estéreos, camas e incluso limpiar el suelo en dado caso que alguien no haya llegado a tiempo al baño. En fin, todo lo que necesitas para que tu casa este lo más completa posible, te mantendrán con la atención plenamente puesta en este juego.

¡SE INCENDIA LA CASA!

Él porque de tener todo lo necesario en tu casa es indispensable, bueno, eso lo puedes contestar tu mismo. ¿Por qué tu o tus padres compran la despensa? ¿O porque necesitan un teléfono? SIMplemente porque sin alimento no podrían vivir tus personajes, así como sin teléfono ¡No podrías pedir las pizzas! Ni llamar a la policía o a los bomberos en dado caso de que tu cocina sufra un ligero accidente y se incendie la casa o simplemente para que le marques a la policía (Más ágil que la del PFP) para que se encargue de todo individuo que quiera entrar a robar a tu casa ya que como sabrás, en THE SIMS también hay ladrones y accidentes.

Un punto importante son los vecinos (no pueden faltar), conforme tu vecindario se va poblando, llegarán nuevos vecinos (puedes crearlos tu mismo y así tener a las familias que quieras dentro del juego), el punto en esto es que de vez en cuando los vecinos te irán a visitar (pero no te preocupes, no te pedirán una tacita de azúcar) y dependiendo de que tan bien los trates se volverán amigos o te traten indiferentemente.



LOS SIMS HABITARÁN EN TU NINTENDO GAMECUBE...





Afortunadamente, para todos los que gustamos de este juego y que somos fieles seguidores de Nintendo, Electronic Arts nos ha lanzado una versión de THE SIMS para el Nintendo GameCube. Este título que tendrá básicamente el mismo estilo de juego que la versión de PC, sin embargo, hay detalles como el diseño visual del juego e incluso los efectos en 3D, han sido drásticamente mejorados gracias a las cualidades que sólo el GCN puede ofrecer.

En cuanto a la creación de tus personajes, en la versión de GCN, puedes tener infinidad de características para editar, como: rostro, tipo de cabello, color de piel, accesorios (gorra, lentes, barba) y demás cosas con las que puedes personalizar a tu Sim y ahora, podrás crear a la familia de tus sueños y vivir la vida como siempre la has querido, comprar o construir tu casa, conseguir un buen trabajo y disfrutar día y noche de diversas fiestas con tus amigos y vecinos.

Otro de los puntos importantes de este juego, es que podrás escoger a detalle la vestimenta de tus personajes, desde los zapatos hasta la camisa.

CUMPLE TUS OBJETIVOS ANTES DE CONTINUAR...

A diferencia de la versión de PC, en The SIMS para GCN, no tendrás una libertad plena para vivir la vida de tus personajes, sino que aquí entra un concepto diferente pero igual de entretenido y que consiste en cumplir ciertas misiones u objetivos que si logras cumplir, podrás ganar nuevos modelos de casas u objetos y por supuesto, nuevas misiones.

Para que te des una idea de cómo son las misiones, te podemos decir, que en algunas, el objetivo se cumple cuando superes ciertos problemas que tengas con tu pareja o amigos, o de cuestiones laborales por mencionar algunas. En definitiva, The SIMS en su versión GCN, es una opción sumamente atractiva y que marcara una nueva forma de ver y jugar los juegos. Este título es apto para todos los jugadores pero sin duda lo disfrutarán más los mayores de 15 años.





El control ha sido adaptado de tal forma que cada comando sea fácil de realizar y que en conjunto con la excelente calidad gráfica y sonora logren la máxima expresión y sensación de juego como solo E.A. y Maxis le saben poner a los SIMuladores.



METROID PRIME

Hola amigos de Club Nintendo. Fíjense que en Navidad logré comprar el Metroid Prime para el Nintendo GameCube y a pesar de que ya tengo todas las armaduras, visores, armas y sus correspondientes mejoras, no logro encontrar todos los famosos Chozo Artifacts. Espero que me puedan ayudar con esto por que es lo único que me falta para terminar el juego. Mil gracias.

Arturo Dominguez
El Salvador

Hola Arturo, esperamos que la información que te mandamos sea oportuna para que salves al sistema planetario antes de que los Piratas Espaciales lo invadan. A continuación está la lista de todos los Chozo Artifacts y sus ubicaciones para que no tengas problema alguno.
Todos estos artefactos puedes cargarlos sin ningún problema y llevarlos al encontrar todos a la Artifact Chamber para que abran la puerta hacia el Impact Crater y erradicar la fuente del problema en Tallon V. Buena cacería.

Artifact of Truth *(Tallon Overworld – Artifact Chamber)*
Debes de tener al menos un Missile. Pasa por la puerta cercana a la cascada en Landing Site.

Artifact of Strength *(Magmoor Caverns - Warrior Shrine)*
Debes tener las Space Boots. En Monitor Station, salta a la cima y usa el Boost Ball en el artefacto para extender el puente. Salta hacia la puerta más alta.

Artifact of Nature *(Magmoor Caverns - Lava Lake)*
Necesitas al menos un Super Missile Beam Combo (5 Missiles). Rompe el pilar en el centro de la habitación con el impacto de un Súper Misil.

Artifact of Wild *(Chozo Ruins – Sunchamber)*
Debes tener la Spider Ball. Regresa a Sun Tower y encuentra las cuatro Runes. Dos de ellas están en los pilares y las faltantes detrás de las paredes de Cordite (Rompibles con un Súper Misil). Sube por el camino de la Spider Ball y salta con las bombas para llegar a la cima. Derrota a los Chozo Ghosts para encontrar este artefacto.

Artifact of Lifegiver *(Chozo Ruins - Tower Chamber)*
Primero obtén el Grabity Suit. De Ruined Shrine, llega hasta Tower of Light. Sumérgete en el agua y camina hacia Tower Chamber.

Artifact of Chozo *(Tallon Overworld - Life Grove)*
Inútil intentarlo sin Power Bombs. En el agua, usa una bomba en el drenaje para que salga un pilar y gira hacia el hoyo de abajo. Usa el artefacto para girar la plataforma, el cual levantará lo que buscas.

Artifact of Warrior *(Phazon Mines - Elite Research)*
Antes necesitas las Power Boms. Detona una de estas poderosísimas bombas junto al contenedor y pelea contra el Phazon Elite. Al vencerlo, saldrá el artefacto.

Artifact of Sun *(Phendrana Drifts - Chozo Ice Temple)*
Debes tener el Plasma Beam. En lo más alto de este cuarto, dispara a las manos de la estatua del Chozo para abrir un pasaje. El artefacto está dentro.

Artifact of Elder *(Phendrana Drifts - Control Tower)*
Llega con el Plasma Beam. En esta área, puedes entrar a los cuartos que están arriba de las puertas. En uno de ellos hay una ventana congelada. Usa el Plasma Beam para descongelarla y un Súper Misil en los tanques de combustible que se ven por la ventana. Así caerá un pilar para abrir una grieta en el piso, ahí encontrarás el artefacto.

Artifact of Spirit *(Phendrana Drifts - Storage Cave)*
Nuevamente necesitarás el Plasma Beam. En Phendrana's Edge, comienza a escalar usando el Grapple Beam. Al pasar las plataformas flotantes, llegarás hasta un área con hielo en el piso. Coloca una Power Bomb para volar la pared (necesitarás el visor de X-Ray para ver detrás) y abre la puerta roja.

Artifact of World *(Chozo Ruins - Elder Chamber)*
Otra vez usarás el Plasma Beam. Dentro de Hall of Elders, dispara al círculo rojo y entra como esfera para detonar una bomba. La estatua del Chozo se deslizará para abrirte paso hacia Elder Chamber.

Artifact of Newborn
(Phazon Mines - Phazon Mining Tunnel)
Necesitas el Phazon Suit. Gira a la sección del túnel cubierto con Phazon y bombardea los obstáculos en tu camino hasta llegar al artefacto.



GAME BOY® ADVANCE SP

Las luces frontales estan integradas con la patalla de 2.9" Reflective TFT Color LCD. La pantalla es del tamaño original como la del GBA original. La iluminación hace que los juegos sean visibles aún en la obscuridad. Es el sueño de todos los jugadores de Game Boy.



GAME BOY.

GAME BOY ADVANCE SP

Botones Izquierdo y Derecho

Botones A y B

El botón de luz apaga la iluminación de la pantalla y preserva energía. Puedes jugar hasta 18 horas con la opción de iluminación apagada.

Control Pad direccional

Botones Start y Select

Recarga completamente la batería Lithium-Ion en 3 horas.



El diseño de la pantalla plegable de Game Boy Advance SP hace que facílmente lo puedas guardar en tu bolsillo, mochila o portafolio hasta que estes listo para jugar.

Ranura para cartuchos compatible con más de 300 títulos de GBA y cientos de juegos de Game Boy Color y Game Boy.

¡ Brillante !

www.nintendo.com

Encuéntralo en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.



Distribuidor exclusivo de Nintendo® en México.

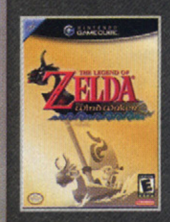
TOP 10

LOS MAS VENDIDOS

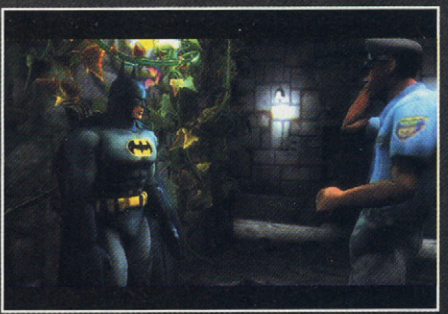












 Resident Evil 0
 James Bond 007: NightFire
 Star Wars: Bounty Hunter
 Harry Potter and the Chamber of Secrets
 Def Jam Vendetta
 Mortal Kombat: Deadly Alliance
 The Sims


GAME BOY ADVANCE

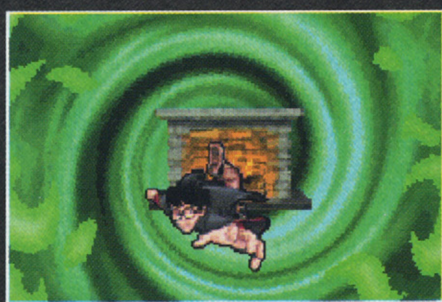












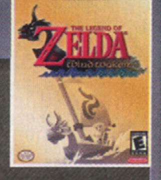
 Street Fighter Alpha 3
 Mortal Kombat: Deadly Alliance
 James Bond 007: NightFire
 Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak
 Crazy Taxi: Catch a Ride
 Kirby: Nightmare in Dreamland
 Jet Grind Radio

LOS MAS RECOMENDABLES





The Legend of Zelda: TWW



A pesar de la controversia, de los comentarios, The Legend of Zelda: The Wind Waker es uno de los mejores títulos hasta ahora para el Nintendo GameCube. Si eres un gran aficionado a esta saga que trasciende el tiempo y los sistemas, no puedes dejar de checar esta aventura en donde podrás controlar el viento para combatir a las fuerzas del mal.





Pokémon Ruby & Sapphire



El fenómeno Pokémon vuelve a tomar fuerzas renovadas en esta increíble aventura para el Game Boy Advance. Ahora deberás conseguir, entrenar y capturar más Pokémon que nunca e intercambiarlos con tus amigos. En estas dos versiones podrás gozar de nuevas características que le dan un nuevo enfoque a las batallas, así que no te lo puedes perder.





Batman Dark Tomorrow



El caballero de la noche continúa en eterna lucha por librar a ciudad gótica de los malechores que la asedian y ahora llega con nuevos bríos al Nintendo GameCube. Con Batman Dark Tomorrow podrás explorar ambientes muy padres con todo el estilo característico de Batman; además de que el estilo de juego es bastante bueno. Este es un juego que a ningún fan le debe faltar.





Metroid Prime



Este excelente título bajó una posición dado a que los demás títulos también son muy buenos; pero no dejamos de recomendártelo. Es una aventura totalmente nueva y diferente en la que Samus deberá demostrar una vez más porqué sigue en el corazón de tantos fans de la serie. Recuerda que si tienes alguna duda en este y otro juego, escríbirnos para ayudarte.





X2: Wolverine´s Revenge



Otro personaje altamente popular regresa al Nintendo GameCube protagonizando un gran juego que no dudamos en recomendar, tanto a los fans de Wolverine y los X-Men, como a todos los que gusten de un juego bien hecho. La acción es bastante buena, así como el control y el modo de juego. Checa esta título y ayuda a Logan en esta nueva aventura.





Metroid Fusion



La exitosa saga de Nintendo, Metroid, también tiene mucho poder en el Game Boy Advance. Esta aventura es muy similar al estilo clásico de Metroid, así que los fans se sentirán como en casa al jugarlo. Recuerda que puedes conectar tu Metroid Fusion con Metroid Prime para obtener cosas extras para ambos juegos, claro, que debes acabar ambos juegos.





Ikaruga



Para todos los fanáticos de los Shooters, llega este padrísimo título denominado Ikaruga. En este entretenido juego deberás poner al máximo tus reflejos para poder salir avante y derrotar a las hordas del mal con un estilo muy diferente en este género. Este es un título que nos gustó mucho en la redacción, así que se los recomendamos ampliamente.





Def Jam Vendetta

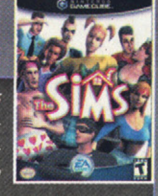


Tu nos conoces, en Club Nintendo amamos la típica Reta y uno de los juegos "de cajón" es WCW vs nWo Revenge. Así que supimos de este gran título que programó Aki, esperamos ansiosamente para poder jugarlo. La espera rindió frutos y ahora no dejamos de Retar en este estupendo juego lleno de llaves, golpes, violencia y diversión. Def Jam Vendetta no puede faltar en tu colección.





The Sims



Si estás harto de peleas, aventuras, magia y demás elementos comunes en los videojuegos, te recomendamos que cheques este entretenido y adictivo título que te hará pasar horas enteras con su excelente estilo. En The Sims deberás tomar buenas decisiones, planear las cosas con calma y llevar toda una vida al éxito. Este título es bastante recomendable para todas las edades.

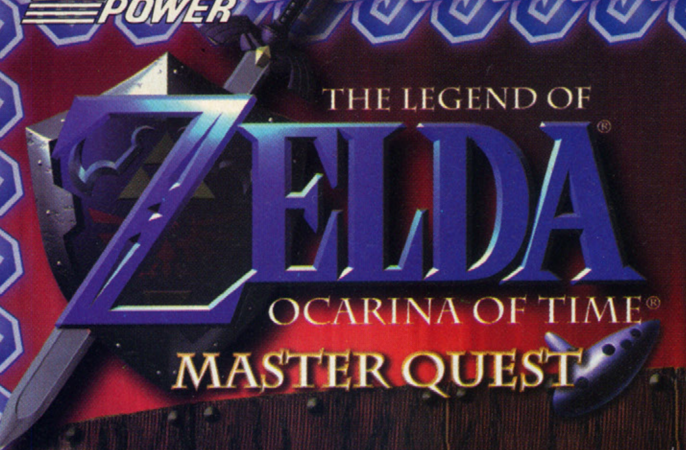





The Legend of Zelda: ALTTP



Las adaptaciones del legendario SNES continúan para regocijo de muchos veteranos del control y Zelda no se queda atrás. TLOZ: ALTTP es un clásico que no debe faltar en tu colección y si te falta, puedes tenerlo en tu AGB y llevarlo a todas partes. Además de que contiene el juego exclusivo de esta versión, el Four Swords, para que juegues con tus cuates.



Renace una Leyenda

El disco de GCN que recibirás participando en la preventa de The Legend of Zelda: The Wind Waker incluye dos versiones de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Este artículo, se consentra en los calabozos de Master Quest, pero si necesitas información adicional, visita el sitio oficial: www.zelda.com/ocarina.

Deku Tree — Fairy Slingshot

Después de que encuentres la Kokiri Sword en la sección suroeste de Kokiri Forest y compres un Deku Shield en la tienda, equipa tus nuevos ítems y ve al Deku Tree. Ahí encontrarás tus primeros retos esperándote.



1 Sube por la cuerda al segundo piso de la cámara central del árbol, ve hacia el gran cofre y usa el jump attack o algunas Deku Nuts para eliminar a las criaturas que lo protegen. Destruye el huevo antes de que se quebrante y ten cuidado por otros huevos que vayan cayendo. Cuando el área este limpia de enemigos, abre el cofre y toma el mapa que está dentro.

2 Sube por la pared cercana al cofre para llegar a la parte alta del Deku Tree y párate sobre el switch para abrir una puerta. Con ello, se abrirá la puerta que bloquea tu camino.

3 Parate justo sobre un switch cercano a la entrada para que una serie de plataformas se levanten desde el suelo ,con esto conseguirás acceso temporal a todas las orillas. Una vez hecho, derrota a los enemigos que te encuentres a tu paso para que aparezca un cofre que contiene el Fairy Slingshot. Ahora solo enciende la antorcha en la parte central del cuarto para activar otro cofre en el que encontrarás 5 rupias.



4 Baja al segundo nivel y usa un Deku Stick para encender una telaraña. Ahora entra en el siguiente cuarto y derrota a un gran Deku Baba y recuerda eliminar a todos y cada uno de los enemigos de este lugar, después apunta con tu slingshot hacia un emblema de un ojo que está sobre una puerta para acceder al siguiente cuarto donde está el compass.

5 Elimina a las Skullwalltulas que están en las ramas con tu slingshot, trepa por las ramas para obtener el compass. Gira al rededor y apunta con tu slingshot a una escalera que está en la parte alta de una pared. Una vez que lo hagas, la escalera caerá, dándote acceso a la salida de este cuarto.

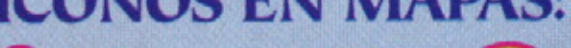
6 Una telaraña cubre un hueco en el centro del nivel inferior de la cámara principal. Puedes incendiarla con un Stick o romperla si te arrojas desde el nivel más alto. Entra en este nuevo camino y continua tu búsqueda.

SOTANO 2 — JEFE — SOTANO 1 — 1er PISO — INICIO — 2do PISO — 3er. PISO

7 Parate sobre un switch para encender una antorcha en la cámara baja del árbol. Enciende un Deku Stick con la flama de la antorcha y úsala en una telaraña y parate sobre el siguiente switch para que aparezca un nuevo cofre. Toma las 5 Rupias del cofre y ahora apunta con tu slingshot al emblema del ojo. El tiro hará que se abra una puerta.

8 Usa tu escudo para regresar los disparos al Deku Scrub y derrota a las criaturas que están en la pequeña conexión de la cámara. Sal del cuarto y regresa con un Deku Stick e incendia las antorchas para abrir una puerta.

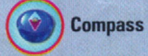
ICONOS EN MAPAS:



4 Punto estratégico

A Punto de conexión

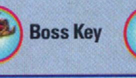
Dungeon Map





Compass



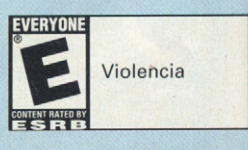


Boss Key

Cada calabozo contiene una herramienta especial. Un ícono señala la ubicación de la herramienta.

Los mapas muestran la ubiación de cada llave. Describiremos a detalle solo las llaves necesarias.

Este ícono te mostrará la ubiación de cada Gold Skulltula. Algunas veces tendrás que regresar al calabozo después de que consigas las herramientas útiles para colectar ciertas Skulltulas.





9 Una plataforma flota en la superficie del agua, moviéndose de atrás hacia adelante bajo un tronco con espinas en movimiento. Parate en el switch para encender una antorcha y después usa un Stick en cuanto se aproxime la plataforma. Pasa por debajo de las espinas y enciende la antorcha en el otro lado del agua para abrir una puerta.



12 Derrota al gran Deku Baba que está en la orilla y neutraliza al Deku Scrub. Empuja el bloque hacia el agua para fácilmente transportarte entre el agua y la orilla. Ahora, enciende un Stick con la flama en el piso inferior, corre a través del agua y hacia el bloque, trepa por la orilla y usa el Stick en la telaraña que está en el piso para abrir un hueco.

10 Un Deku Scrub comanda un grupo de Gohma spawn. Target the eggs Antes de que se quebranten, presiona R para defenderte con tu escudo y así las semillas reboten del escudo y vayan de regreso con quien te las arrojó. Una vez que hayas eliminado a todos los enemigos en este lugar, se abrirá una puerta.

13 Tres scrubs protegen la cámara de0 Gohma. Presiona el botón L para enfocar a cada scrub y así regresar sus disparos con ayuda de tu escudo y así aturdirlos en el siguiente orden: Derecha, Izquierda y por último el centro. Después de que hayas golpeado al último scrub, las barras que bloquean la puerta reaccionarán.

11 Tan pronto como entres al cuarto que está en la parte noroeste del primer sótano, dispara algunas Deku Seeds para eliminar a los Keese que están cercanos ahí. Ahora, prepara un Deku Stick, párate en el switch para encender la antorcha y transfiere la flama al Stick y enciende la telaraña que bloquea la pared en la parte este y pasa a través del túnel hacia la primer cámara del sótano.



GOHMA

Después de que mires hacia el techo y enfoques el ojo de Gohma, el arácnido gigante reaccionará y caerá al suelo. Atúrdelo mediante lo golpeas con Deku Nuts o disparándole semillas hacia su ojo. (Cuando el ojo este rojo). Ahora ataca el su ojo con tu espada mientras esté aturdida. Después de que la bestia reaccione repite la secuencia.



Bomb Bag

Después de tu visita con Zelda en el castillo de Hyrule, donde aprendiste la melodía Zelda's Lullaby, escucharás una canción de Saria en the Lost Woods. Usa las melodías en Goron City para que obtengas el Goron's Bracelet, después entra en la caverna.

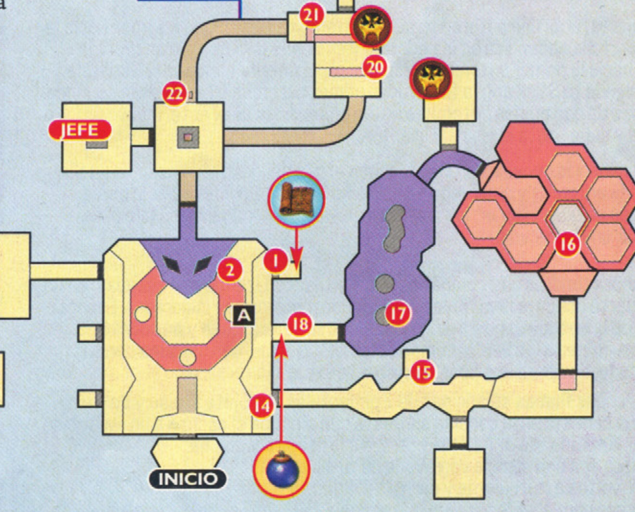
1 El Goron's Bracelet te da el poder de levantar y arrojar las Bomb Flowers. Así que ve hacia la Bomb Flower que está en el centro de la cámara principal y espera para que las plataformas se levanten, toma la Bomb Flower y rápidamente cruza por la plataforma y ve a la barricada norte en la orilla del este y destruye lo que esté a tu paso para que encuentres el Dungeon Map.

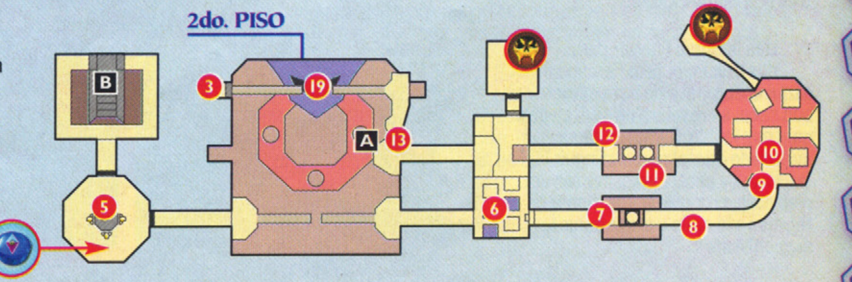


2 Recoge otra Bomb Flower del centro de la cámara y llévala a la esquina noreste para revelar un switch. Parate sobre el switch para lograr que la plataforma del este se levante hacia la parte superior de esta cámara.



3 Recorre la plataforma hasta lo alto de la cámara, cruza por el puente y hacia el oeste y parate sobre un switch para encender una antorcha y abrir una puerta en la parte oeste de la cámara, así que entra en la puerta.







4 Usa las Bomb Flower para destruir la barricada del cuarto en el oeste. Enciende un stick con la flama de la antorcha y enciende la Bomb Flower que crece en la pared para hacer que arroje la bomba. Deposita la bomba entre las 2 largas líneas de Bomb Flowers para conseguir una reacción en cadena y así convertir la pared en una serie de escaleras.



Hay 5 Rupias plateadas en la cámara. Encontrarás 3 de ellas muy cerca de ti, una más destruyendo un Beamos Statue que está en la parte oeste con ayuda de una Bomb Flower. Otra de las rupias flota sobre un camino de madera. Trepa hasta que puedas agarrarla. Una vez que hayas colectado todas las Rupias, se abrirá la puerta a la siguiente cámara.

5 Tres Dodongos habitan en una cámara pequeña. Sube por la escalera de manos y hasta la parte alta del pedestal que está en el centro de la cámara, recoge una Bomb Flower y arrójala fuera del pedestal y en frente de un Dodongo. Si el Lizard recibe el daño de la explosión tendrás un Dodongo menos con el cual combatir. Después de que hayas terminado con todas las criaturas, aparecerá un cofre que contiene el compass y se abrirá una puerta.



6 Cuando llegues al extremo del cuarto que tiene paredes altas y grandes bloques, podrás ver 3 antorchas en la pared. Acomoda los tres bloques para que estén bajo las antorchas y después sube hasta donde hay una antorcha encendida y usa un Deku Stick, ahora, rápidamente corre por los bloques y enciende todas las antorchas para que se abra una puerta.

7 Jala un bloque fuera de la pared y sube en el, después subir por la escalera de manos y dirígete hacia una antorcha encendida y usa un Stick y después corre con el Stick a través del pasaje hacia el este y incinera una telaraña.

8 Encontrarás una antorcha a cada extremo de este lugar. Regresa hacia la antorcha encendida en el pedestal y enciende un Stick y transfiere la flama hacia la primer antorcha. Después, rápidamente elimina a la Skulltula y re-enciende tu Stick con la flama de la primer antorcha y enciende la segunda. Después de que ambas antorchas estén encendidas ve al este, mueve un bloque y sube hasta el nivel de la antorcha.

9 Elimina a los enemigos que bloquean el pasaje, después enciende un Sick en la antorcha y pon fuego a una Bomb Flower que crece por la pared. Después de que la flor arroje su bomba, levanta el explosivo y úsalo para destruir una barricada.

10 Ahora tendrás que combatir contra un par de Lizalfos con espadas, en un cuarto donde la lava fluye al rededor de plataformas cuadradas. Espera cerca de la entrada hasta que las criaturas se te acerquen y en cuanto puedas, golpea a las bestias con tu espada y bloquea sus ataques con tu escudo. Se abrirá una puerta en cuanto la batalla termine.

11 Grandes flamas se originan de 2 pedestales. Arrójate al piso y destruye una canasta en la esquina suroeste que bloquea el acceso a un switch de cristal. Regresa a la orilla de la entrada a la cámara y golpea el switch con una semilla con ayuda de tu slingshot. Ahora, voltea a la izquierda y derrota al Keese y por último mira al rededor para que encuentres una Bomb Flower.

12 Usa la Bomb Flower para destruir un objeto cercano a la esquina noroeste de esta cámara, con esto, se revelará un switch que controla la 2da. flama, golpea switch de cristal para extinguir la 1er. flama y parate en el switch del piso para extinguir la 2da. flama, regresa a la orilla y cruza hacia la siguiente área.

13 Sigue el camino oeste, destruye cada objeto con las Bomb Flowers y regresa al punto que colinda con la cámara principal.



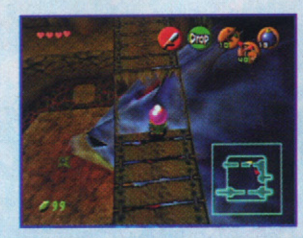
14 El pasaje de la esquina suroeste de la cámara principal está bloqueado. Así que recoge una Bomb Flower de un punto cercano y arrójate cerca del pasaje bloqueado. Tan pronto te recuperes de la caída, corre hacia el bloque y arrója la Bomb Flower.

15 Mediante corras a través del largo pasaje, te aproximarás a 2 bloques de color gris. Cuando trepes por el bloque de la izquierda se elevará, dándote acceso a una Bomb Flower. Levántala, arrójate al suelo y destruye un cántaro para revelar otra Bomb Flower. Ahora, ve hacia la orilla y arroja la bomba en dirección de una Bomb Flower en la pared. Una reacción en cadena revelará un emblema de ojo, así que dispárale para abrir una puerta.

16 Encontrarás a 2 Lizalfos en un gran cuarto. Espera hasta que se aproximen a ti y después combátelos con tu espada y escudo.

17 Corre por la caverna y evade a todo enemigo volador mientras recorres el camino y empuja una Bomb Flower cerca a un par de canastas. Gira al rededor y pon los explosivos cerca a una Bomb Flower que crece en un pilar (punto 17 en el mapa). Una reacción en cadena abrirá la puerta.

18 La recompensa por todo tu arduo trabajo es una Bomb Bag que puede cargar hasta 20 bombs. Con ello, olvídate de buscar más Bomb Flowers.



19 Sube por el puente que está sobre el rostro del gran Dodongo en la cámara principal y arroja una bomba en cada uno de los ojos de la estatua para lograr que la boca se abra ampliamente. Entra en la boca y gira a la derecha en la intersección.



20 Combate contra un Lizard guerrero y después jala una lápida cercana a una flama. Úsala como rampa para arrojar una bomba sobre el fuego. Como resultado, una explosión impactará un switch. Después de que entres al cuarto del norte, la puerta se cerrará atrás de ti. Derrota a un Poe para abrirla y activar un tesoro.

21 Arroja una bomba sobre un grupo de Armos Statues, enfocando a una Bomb Flower que está en una pared. Una reacción en cadena activará unas escaleras. Arroja otra bomba en la muchedumbre para que la estátua se esparza y después sube por las escaleras hacia un largo pasaje.

22 Jala una lápida que está en el final del pasaje para revelar un switch en el suelo. Parate en el, para abrir una puerta. Entra en la siguiente cámara, colecta bombas y coloca uno de los explosivos en el centro de este cuarto para abrir un acceso directo a la arena del jefe.

KING DODONGO



La única debilidad de este colosal dinosaurio llamado King Dodongo es su estomago. Cuando el monstruo abra la boca para arrojar fuego, arrójale una bomba directo a su boca, con ello, este enemigo flasheará en tono rojo. Golpéalo con tu espada en este momento y evita sus ataques cuando reaccione. Repite los pasos hasta lo elimines.

Jabu-Jabu's Belly

Boomerang

En Lake Hylia, encontrarás un bote con una carta en su interior. Muestra dicha carta al King Zora, después atrapa un pez con tu bote y cuando llegues con Jabu-Jabu, muestrale el pez para que te devore junto con el pez.



1 Golpea los Shaboms con Deku Nuts, después destruye los objetos con una bomba para revelar un switch en el piso. Parate sobre el para que aparezca un tesoro que contiene el mapa. Después de eso, golpea los 2 enemigos en la pared con tus Deku Seeds. Una activará un tesoro, la otra abrirá un camino hacia la siguiente área.

2 Si Bari se cruza en tu camino, aturdelos con tus Deku Nuts, antes de que te toquen. Cuando llegues a la intersección mayor, sube a la plataforma flotante y desciende a la parte baja (punto 2). Abre un cofre para obtener un tesoro y después apunta con tu slingshot a un enemigo en el agua. Un disparo directo causará que aparezca un tesoro (punto 3).

3 Nada bajo el agua y sumérgete para llegar a otro punto y sal a la superficie cercana al tesoro que contiene el compass , ahora solo parate en el switch para abrir una puerta en el nivel principal. Regresa a la plataforma flotante y úsala.

4 En este punto, descubrirás a la princesa Ruto en el centro. Después de una corta conversación referente a su padre, ella desaparecerá en un hueco.Síguela hacia la parte baja.



5 Después de que hables con la princesa Ruto un par de veces, ella te dejará que la cargues en hombros. Déjala sobre algún switch en el centro del cuarto y deja que una fuente de eleve. Arrójate al punto que tiene un switch azul y párate sobre el para abrir una puerta, después coloca a la princesa abajo para mantener la puerta abierta. Antes de que abandones este lugar, golpea a los enemigos con el slingshot para hacer que aparezca un tesoro.

6 Encontrarás una variedad de enemigos en una cámara llena de agua. Ten cuidado porque si el Like Like te quita el escudo tendrás que eliminarlo para recuperarlo. Golpéa los Stingers con tus Deku Nuts para hacer que salgan del agua y después golpalos con tu slingshot. Después de que hayas derrotado a todas las criaturas, aparecerá un cofre de tesoro. Párate en el switch para lograr que suba el nivel del agua y ve directo por el cofre. Dentro encontrarás nada más y nada menos que el boomerang.

7 Con el boomerang en tus manos, tendrás acceso al pasaje sur. Regresa área con la plataforma flotante (punto 2) y dirígete hacia el nivel principal.



8 Tan pronto como entres al cuarto en el centro del estómago, mira al rededor de la pared en el punto 8. Usa un Bombachu o una bomba para destruir las piedras y revelar un enemigo. Golpéalo con tus proyectiles del slingshot para abrir una puerta en la parte norte. Un tentáculo gigante bloquea la puerta, golpéalo con tu boomerang para aturdirlo, después dirígete al siguiente cuarto.

9 Destruye todo lo que este en tu camino en el pasillo del centro para revelar un switch azul en el piso. Busca una caja y levántala para dejarla sobre el switch para mantener la puerta abierta.

10 Encontrarás un gran tentáculo que cuelga desde el techo. Presiona y mantén presionado el botón L en la parte pequeña del tentáculo, después, golpéalo con tu boomerang. En cuanto elimines a este tentáculo, se abrirá una puerta que te conducirá directamente a la arena del jefe.



11 Cuando entres a la cámara del noreste, la puerta se cerrará detrás de ti. Enfoca a los enemigos con ayuda de tu slingshot, dispárales y aparecerán un par de Like Likes. En cuanto derrotes a las criaturas, la siguiente puerta se abrirá y un cofre aparecerá además de encender una antorcha.

12 Usa tu Deku Stick para encender una telaraña que bloquea tu camino. Entra en el siguiente cuarto y destruye un tentáculo para limpiar el camino a una cámara en el lado oeste (punto 13).

13 Hay otro tentáculo en el cuarto oeste. Mantén enfocado tu objetivo y golpéalo con tu boomerang cuando exponga su punto débil. En cuando lo derrotes tendrás libre acceso a un cuarto en la parte baja del estómago.



14 Baja al punto 2 en el mapa, viaja a través del punto 5 y habla con la princesa Ruto. Después de que ella se siente, levántala y párate en el switch que está en el centro del cuarto, deja que la fuente te levante hacia un punto superior y ve al oeste al punto 14 y arroja a la princesa en una plataforma.



15 La plataforma de la princesa se levantará mostrando unos picos y mostrando a un Bigocto. Corre al rededor de la plataforma y mantente cerca a los picos. Enfoca directo a la espalda de la bestia con tu boomerang, después acércate y dispara, en cuanto este aturdido, atácalo con tu espada para causar gran daño.

16 Después de que derrotes a la criatura antes mencionada, la plataforma perderá sus picos. Sube sobre la plataforma y ve hacia el cuarto 16. Una vez ahí, dispara Duku Seeds a un enemigo en la pared para abrir la puerta.

17 Verás a un enemigo en la pared lejana del cuarto oeste de la intersección principal. Golpéalo con el boomerang para que aparezcan 2 objetos cerca de la entrada del cuarto.



18 El cuarto oeste tiene 2 plataformas que se mueven, atúrdelas con tu boomerang, después levanta una canasta y sube a la plataforma, aturde a la segunda plataforma, levanta la canasta de nuevo y ve hacia un switch. Párate sobre el para abrir la salida y deja la canasta sobre el switch para que la salida permanezca abierta.

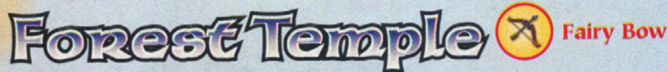
19 Ve hacia el cuarto del este de la intersección principal. Encontrarás 2 enemigos en las paredes. Si golpeas a uno de ellos, se revelará un tesoro y si golpeas al otro tres veces se abrirá la entrada que te conducirá al cuarto del jefe.



BARINADE



El enemigo electrificado en el corazón del estómago de Jabu-Jabu tendrá al rededor a varios Bari. Aturde el cuerpo central con un boomerang y después enfoca a Bari. Después de que todos los Bari se hayan ido, aturde el cuerpo y atácalo con tu espada. En cuanto la batalla haya concluido, la princesa te dará el Zora Sapphire.



Tu visita al templo del tiempo avanzará 7 años a la historia. Después de que colectes el Hookshot en el cementerio y vayas a través del Sacred Forest Meadow, estarás listo para tomar el reto en el Forest Temple.

1 Sube por la pared cubierta de ramas que está entre la entrada principal del edificio y el árbol y, dirígete hacia un switch en el que tendrás que pararte para que se active un cofre que incluye una llave.

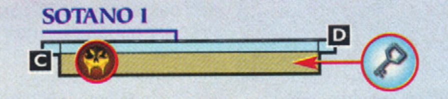
2 Usa el Hookshot para derrotar a los enemigos en el primer corredor, después corre a través de la cámara central y sube por las escaleras hasta un gran bloque negro. Usa tu ocarina y toca la Song Of Time para lograr que desaparezca el bloque.

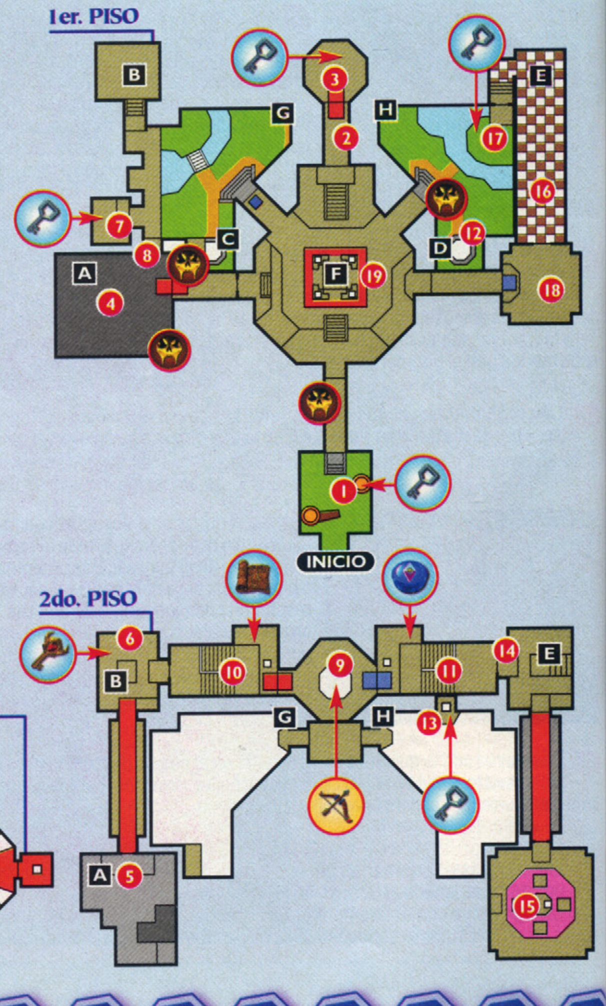
3 Aturde a los Wolfos con tu Hookshot, después elimínalos con tu espada. Aparecerá un cofre de tesoro después de la batalla. Ábrelo para colectar otra llave.



4 Después de una batalla con un Stalfos, llegarás a un largo y alto cuarto. Sube por dos escaleras de manos hasta un área que tiene flechas en el piso. Gira a la izquierda y jala un bloque gris tan lejos como te sea posible. Corre al rededor del bloque, sigue el pasaje hacia otro bloque gris y empujalo hasta que caiga en un hueco. Regresa al área que ocupaba el primer bloque gris, sube por una escalera y jala un bloque cafe tan lejos como puedas.

Baja al nivel del bloque gris, sube por el segundo bloque gris y sigue tu camino hasta otro bloque cafe. Empújalo hasta que caiga en un hueco, después sube hasta donde hay un switch de cristal. Golpea el switch con tu espada para exponer un punto para el Hookshot.





5 Ve hacia el área donde encontraste el switch de cristal, sube por una escalera y usa tu llave para abrir una puerta.

6 Navi te avisará que observes las sombras de los monstruos que se aproximan del techo, Si alguno de ellos te atrapa, te llevará de vuelta a la entrada del templo. Baja hasta donde hay un cofre y ábrelo para encontrar la Boss Key. Ahora, baja por un hueco cuadrado y derrota a un jefe de piso para abrir la puerta.

7 Aturde al Zombie con tu Hookshot, después muévete con un ataque de espadas. En cuanto tu victoria se consume, obtendrás una llave.

8 Golpea un switch de cristal para hacer que el cuarto gire. Usa el Hookshot para llegar a la parte alta del cuarto donde moviste los bloques grises y cafes, corta a través del cuarto de la Boss Key y entra en el siguiente pasillo.



9 Baja las escaleras y entra en una batalla contra un mini jefe (3 Stalfos). Combatirás uno de los esqueletos cerca a un hueco, después enfréntate contra otros 2. Una vez que elimines al primer Stalfos del par, te será más sencillo eliminar al otro o de lo contrario el primero se regenerará y volverá a atacarte.



10 Tu premio por la victoria contra los Stalfos es el Fairy Bow. Regresa a las escaleras y dispara flechas al Poe rojo que aparece en las pinturas. Cuando el Poe cobre vida, combátelo en la parte baja de las escaleras usando tu arco o el Hookshot. Después de esto, obtendrás el mapa y encenderás una antorcha.

11 Cruza el cuarto donde peleaste contra el Stalfos y dispara al Poe azul en una serie de pinturas. Después de que el Poe cobre vida y lo elimines, obtendrás el compass y encenderás otra antorcha. Regresa a la cámara central del templo y dispara flechas al emblema de 2 ojos sobre la cabeza para abrir las puertas.



12 Párate en el filo del pozo en el este y dispara una flecha en el emblema de un ojo en la pared interior, con lo que se drenará el agua. Baja por el pozo y abre un cofre que aparece y que incluye una small key.

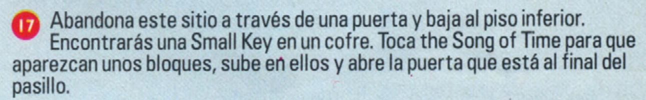


13 Podrás ver un gran bloque gris en la pared, lo que debes hacer es tocar la Song of Time para que aparezca otro bloque. Sube al bloque lejano y toca nuevamente la melodía para que aparezca otro bloque, salta hacia el nuevo bloque, trepa por las ramas que cubren la pared y colecta una llave que está dentro de un cofre.

14 Regresa al área donde peleaste contra el Poe azul y usa una de tus recién adquiridas llaves para abrir una puerta en la parte alta de las escaleras. Gira a la derecha, corre hacia abajo del pasillo y usa otra llave para abrir una puerta más.



15 Hay 2 formas para derretir el hielo que cubre el emblema de ojo en la pared cerca al punto 15. La forma simple es usar el Din's Fire mientras estás cerca a la pared, la complicada es usar una flecha y pasarla a través de una flama para que el fuego de la flecha cumpla el objetivo.



16 Después de que pases por el pasillo en espiral, déjate caer en un hueco que está en el piso cerca del punto 14. Llegarás a un tipo tablero de ajedrez. Ten cuidado porque el piso se levantará, así que escóndete en los lugares donde ya no haya cuadros. Al final, uno de estos pisos voladores abrirá una puerta.

17 Abandona este sitio a través de una puerta y baja al piso inferior. Encontrarás una Small Key en un cofre. Toca the Song of Time para que aparezcan unos bloques, sube en ellos y abre la puerta que está al final del pasillo.

18 Después de que dispares una flecha en una pintura de un Poe verde, 5 grandes bloques caerán al piso. Cada uno de los bloques muestra una parte de la imagen. Arregla los bloques para que coincida la imagen antes de que el tiempo se agote. Si por algún motivo fracasas, el rompecabezas y el contador se reiniciarán e iniciarás de nuevo. En cuanto lo hagas bien, el Poe aparecerá así que elimínalo.



19 Regresa la cámara central del templo para combatir al Poe púrpura. Esta criatura flotante se dividirá en 4 espíritus. Ataca al único que gire con tu Hookshot o con flechas. Un elevador al nivel inferior aparecerá del piso.



20 La cámara central del sótano es un cuarto diferente a los demás. Mediante empujes los segmentos de pared, podrás rotar la pared del cuarto para revelar lugares ocultos. Ahí puedes encontrar tesoros y switches. Continua empujando y revisando hasta que limpies el pasaje hacia el cuarto del jefe.

PHANTOM GANON



Después de que examines este lugar y trates de salir, Phantom Ganon aparecerá y desaparecerá dentro de una pintura. Quédate en el centro del cuarto con tu arco y prepárate para disparar una flecha en cuanto lo veas venir. Posteriormente, te lanzará poderes, regrésaselos con tu espada hasta que lo impactes, sigue el proceso hasta eliminarlo por completo.

Fire Temple

Megaton Hammer

Los Goron han sido capturados en el Fire Temple. Después de tu viaje a través de Goron City (donde encuentras la Goron Tunic) y un encuentro con Sheik en Death Mountain, entrarás en un laberinto lleno de lava.

5to. PISO

4to PISO

1 Ve a la izquierda de las escaleras principales y entra en una pequeña cámara donde encontrarás un Like Like. Derrótalo para ganar rupias o recuperar tu escudo.



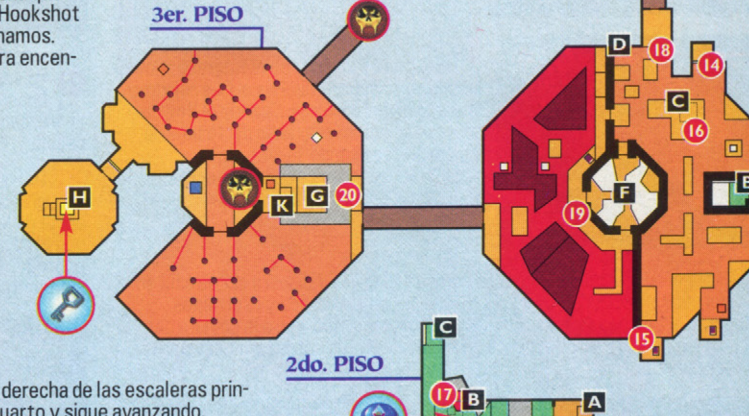
2 Esquiva el fuego de enfrente de las escaleras. Párate entre las dos antorchas de la escalera y usa el Din's Fire para alumbrarlas. Una vez que hayas encendido todas las antorchas se abrirá una puerta hacia la siguiente área.



3 Después de una corta conversación con Darunia, descubrirás 3 antorchas apagadas, una de ellas está sobre una roca. Párate justo entre la antorcha que esta empotrada en un target de Hookshot y la primer antorcha que mencionamos. Ahora sólo utiliza tu Din's Fire para encender ambas antorchas.



Rápidamente sube por la primer antorcha que mencionamos y dispara una flecha de tal manera que cruce el fuego y se encienda y así prenda otra antorcha del otro lado de la lava. Un portal se abrirá dándote acceso a una llave extra.

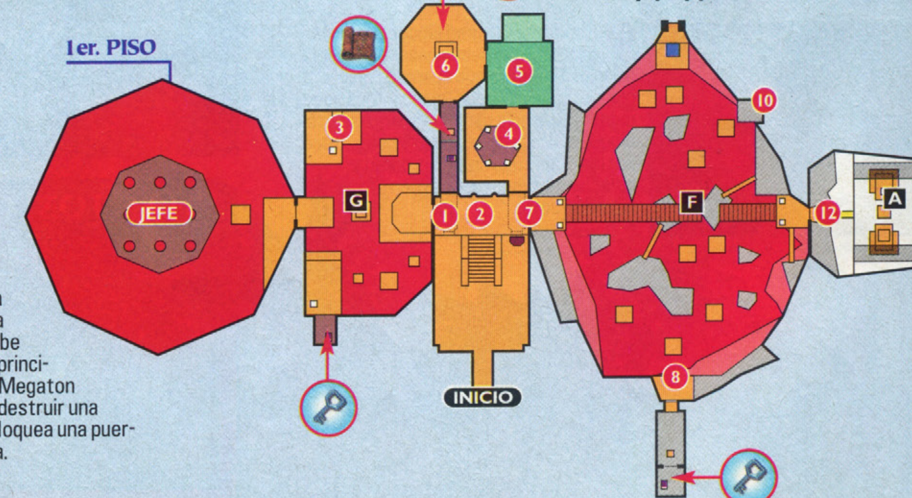


4 Regresa a la entrada del templo y abre una puerta que está a la derecha de las escaleras principales. Derrota a un par de Stalfos y un Keese en el siguiente cuarto y sigue avanzando.



5 De pronto, 5 azulejos volarán enfrente de ti, tan pronto como hayas entrado al cuarto central del norte. Defiéndete con el uso de tu escudo. Ahora, golpea al Iron Knuckle para despertarlo y protégete de sus ataques. La única forma de dañarlo es con una bomba. En cuanto lo derrotes, se abrirá una puerta.

6 Ahora, una criatura bailarina guardará el Megaton Hammer. Puedes temporalmente extinguir la flama golpeando a la criatura con una bomba o con el Hookshot y después usar tu espada. Después de que consigas el Megaton Hammer, úsalo en un switch oxidado en el sur y libera a un Goron para que obtengas el mapa.





7 Regresa a la entrada del templo, sube las escaleras principales y usa el Megaton Hammer para destruir una estatua que bloquea una puerta a la derecha.



8 Ve al lado derecho del pozo de lava y en una plataforma en movimiento, usa tu Hookshot en una antorcha para transportarte sobre una pared de fuego. Usa el Din's Fire para encender la antorcha y activar una serie de targets para tu Hookshot.



Antes de que abandones la orilla, pon una bomba la pared, abre una puerta enciende otra antorcha con el Din's Fire. con esto, liberarás a otro Goron y te dará acceso a una small key que está dentro de un cofre.

9 Ve a través del pozo de lava, abre una puerta y usa el mazo para golpear un switch. Con esto, liberas a otro Goron y verás a una Gold Skulltula.



10 Cuando subas a la plataforma cercana al punto10, se levantará. Salta hacia una orilla cercana y enciende la antorcha con tu Din's Fire. Ahora, usa una flecha a través del fuego para encender otra antorcha en el norte. Cuando ambas antorchas estén encendidas, se abrirá una puerta cercana a la segunda antorcha.

11 Protégete de los siguientes 5 azulejos y usa el Hookshot en una antorcha para transportarte a través de una pared de fuego. Abre el cofre y toma la Boss Key.



12 Abre la puerta en el punto 12, camina a través del hueco y gira al rededor, sube hacia la parte alta del cerco. Usa tu Hookshot en la antorcha o salta hacia una de las plataformas a cada lado del bloque en movimiento.



Observa los tiempos de movimiento de los bloques para evitar cualquier contratiempo y entra en el siguiente nivel.

13 Usa el Din's Fire en el punto 13 para encender una antorcha y activar varios targets de Hookshot. Ve a la parte alta del cuarto y abre una puerta que te llevará a la siguiente area.

14 Puedes detectar sitios frágiles en las paredes si los golpeas y escuchas un sonido diferente. Pon una bomba en la pared frágil del punto14, después golpea el switch del otro lado para que aparezca un target para tu Hookshot.



15 Unas barras protegen un cuarto en el punto sur de este lugar. Usa una bomba o flechas para golpear el switch que está del otro lado de las barras para que abras ese lugar. En el otro lado, encontrarás un cofre que contiene bombas.



Encontrarás otra barrera como la descrita anteriormente. Usa un Spin Attack para abrir las barras y así puedas obtener la recompensa que hay dentro.

16 Usa el Hookshot en la parte alta de la criatura de piedra en el punto 16 y pon una bomba en un punto débil para revelar un pasaje a un nivel bajo.

17 Baja por el nuevo hueco y golpea un switch oxidado con el mazo para ganar acceso a un cofre grande, que es donde consigues el compass.



18 Carga una pequeña caja del punto 15 al punto 18 y destruye un un punto débil de la pared para revelar un switch y una puerta cerrada. Parate sobre el switch para abrir la puerta y deja la caja para que se mantenga abierta. Corre a través del nuevo camino y salva a un Goron, además toma una llave.



19 Usa el Hookshot para llegar a una parte del punto 19. Recoge una caja y déjala sobre un switch que activara las antorchas del cuarto. Regresa al área central del cuarto y dispara una flecha a través de una flama para que encienda una antorcha en la parte alta de la pared este.

20 Varios de los acertijos en la cámara oeste en el tercer piso te llevarán a obtener Gold Skulltulas. Si estas concentrado solo en llegar a la cámara del jefe, ve hacia una pequeña plataforma y usa el Megaton Hammer. La plataforma hará que caigas a través de un hueco y hacia la escena del jefe.



VOLVAGIA



El calabozo de lava cuenta con un Dragón de nombre Volvagia, quien emerge de varios huecos del suelo. Para vencerlo, golpéalo en cuanto veas que aparece su cabeza y dale un golpe directo. Si el dragon empieza a volar, evade sus ataques, puedes usar flechas si gustas para combatirlo. Repite esto hasta que hayas vencido.

Ice Cavern

Iron Boots

Después de tu visita con los Goron, regresarás a Zora´s Domain para encontrar que el Rey está congelado en fuego rojo. La entrada a la caverna de hielo está cerca de Jabu-Jabu.

1 Evita el contacto con las rocas y derrota al Freezard y al Tektites con tu mazo. Golpea el switch de cristal en el punto 1 con una flecha, después avanza a la siguiente area.

2 Cuando llegues a la cámara central de la caverna, elimina a un grupo de Wolfos y 2 Freezards para ganar acceso al punto 2. Guarda fuego azul en un bote, golpea el switch de cristal para activar un cofre, usa tu fuego azul para derretir el hielo del cofre y toma el mapa que hay dentro.

3 Regresa a la cámara central, sube al punto 3 y usa fuego azul para derretir el bloque de hielo rojo. Ten cuidado con las piezas rodantes mientras avanzas al siguiente punto.

4 Detona una bomba en el switch de cristal para liberar una pieza de corazón. Derrota al Freezard y colecta un poco de fuego azul además de tomar el compass.

5 Descongela el fuego rojo en el punto 5 y muévete al siguiente sitio, derrota al White Walfos.

6 Golpea el switch en el punto 6 para que se revele una Gold Skulltula. Acércate a la fuente de fuego azul y toca la canción Song Of Time para que aparezca un bloque gris. Sube por más fuego azul y después ve al fuego rojo y derrite la barrera para acceder al siguiente punto.



7 Después de tu batalla con un Stalfos para ganar las Iron Boots, Sheik entrará en el cuarto y te enseñara la Serenade of Water. Llena un bote con fuego azul y regresa a Zora´s Domain para que derritas el fuego que cubre al Rey.



Water Temple

Longshot

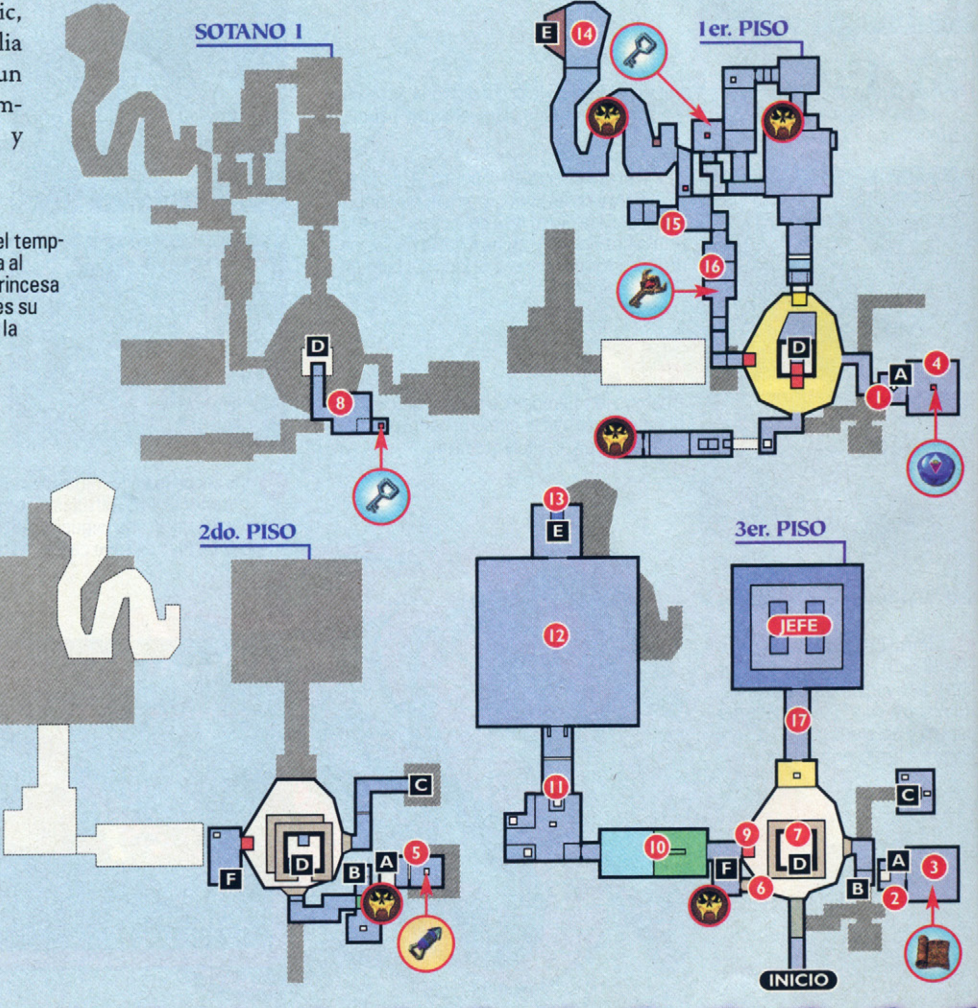
Ponte las Iron Boots y la Zora Tunic, después hacia el fondo del lago Hylia y usa el Hookshot para golpear un switch en la entrada del Water Temple. Cambia a tus otras botas y emerge del agua.

1 Encontrarás una gran piscina dentro del templo. Ponte las Iron Boots de nuevo y baja al fondo de este lugar para encontrarte a la princesa Ruto en el punto 1. Después de que escuches su plegaria, cambia a las Kokiri Boots y sube a la superficie.



2 Párate junto al sello real (la trifuerza) y toca la melodía Zelda´s Lullaby. El nivel del agua bajara y se mantendrá al centro, usa el Din's Fire para encender las antorchas que están a los extremos para abrir

3 Cuando llegues al punto 3, la puerta se cerrará detrás de ti y 3 Stalfos aparecerán. Cuidadosamente elimínalos uno a uno para que conserves tu energía. Después de que los derrotes a todos, golpea el panel en la pared para que aparezca el mapa.





4 Baja al primer piso del calabozo y usa ya sea el Din's Fire o una flecha para encender las 2 antorchas. La puerta se abrirá en cuanto hayas logrado este objetivo.



Derrota a un par de Lizalfos y a un enemigo con picos para que aparezca un cofre que contiene el compass. Ahora, golpea el panel en la pared con el Hookshot, con ello, aparecerán varios targets en el calabozo.

5 Sube mediante un target de Hookshot cercano al punto 4 y usa el Hookshot para columpiarte en otro en el punto 5, en el segundo piso. Usa el Hookshot en un panel en la pared para que aparezca un cofre donde está el Longshot.

6 Baja al primer piso, regresa a la cámara central y usa el Longshot para subir al punto 6, en el tercer piso, toca la melodia Zelda´s Lullaby cerca del sello real para que el nivel del agua aumente.



7 Usa el Longshot para llegar al punto 7, después ponte las Iron Boots y arrójate en el agua. Cambia las botas por las normales para flotar y ve hacia la orilla del segundo piso de la estructura central. Abre la puerta para entrar en la estructura y flota hasta la superficie para que toques The Song of Time y aparezca un bloque gris.



Sube por el bloque gris e invoca al Din's Fire para encender cuatro antorchas en las esquinas. Una puerta en el primer piso se abrirá.



8 Ponte las Iron Bots y baja al sótano. Descubre un switch de cristal en el punto 8 y golpéalo para abrir un hueco en el techo. Flota hacia un cuarto en la superficie y golpea un panel en la pared con tu Longshot para producir que un cofre aparezca, dentro está una llave.



9 Cambia tus botas para llegar al segundo piso y abandola la estructura central. Flota hacia el tercer piso y usa la llave para abrir la puerta en el punto 9.



10 Baja hasta una pequeña plataforma en movimiento, después gira al rededor y usa el Longshot para golpear un switch y aparezcan varios targets para el Longshot en la cascada. Apunta al de la parte superior izquierda.



Golpea el panel de la pared con el Longshot para que el target del centro se eleve. Después ve subiendo consecutivamente hasta que llegues a una puerta.



11 Cuando llegues al piso en el cuarto grande, te atacarán 3 Stalfos. Después de que los derrotes, las estatuas en las orillas se elevarán para mostrar un target. En tu camino al punto 11, trata de recuperar energía y capturar una que otra fairy.



12 El gran cuarto en el punto 12, parece un pantano que tiene un solo árbol. Después de que intentes entrar en la puerta lejana, regresa al árbol y enfréntate a Dark Link, quien es una copia de ti. Atácalo con la espada pero ten mucho cuidado.



Combate a la sombra de Link con ataques directos mientras lo enfocas. Cuando el se aproxime, usa el Spin Attack para lograr que salte y si tienes suerte puedes atacarlo mediante salta. Después de 10 ataques, ganarás la batalla y las paredes del cuarto aparecerán.

13 Golpea el panel en la pared en el punto 13 para hacer que una puerta falsa se abra, ahora arrójate al rio que corre por debajo.



14 Puedes seguir el curso del rio sin que te mojes. Usa tu Longshot para transportarte de un target a otro.





15 En cuanto llegues a una puerta cerrada, déjate caer en la piscina y baja hasta el fondo con ayuda de las Iron Boots. al punto 15 y usa el Din's Fire para prender 2 antorchas en las esquinas. Con ello, se abrirá una puerta.



16 Encontrarás un gran pozo que tiene una fuente en el fondo. Baja por el pozo y párate sobre la fuente y golpea el switch con una flecha o Longshot para que la fuente te eleve a un cuarto superior.



Cuando la fuente este en su punto máximo, usa el Din's Fire para encender 2 antorchas en el otro lado del portal cerrado. El portal se abrirá y encontrarás la Boss Key.

17 Déjate caer en un pequeño hueco y busca una abertura donde hay un switch para abrir el portal, flota al sitio al rededor del punto 17. Usa el Lonshot para llegar al punto 17 y abre la puerta, después del mecanismo con picos, golpea el switch que está sobre la puerta del jefe para que aparezca un target de Longshot y te conduzca a la puerta.

MORPHA



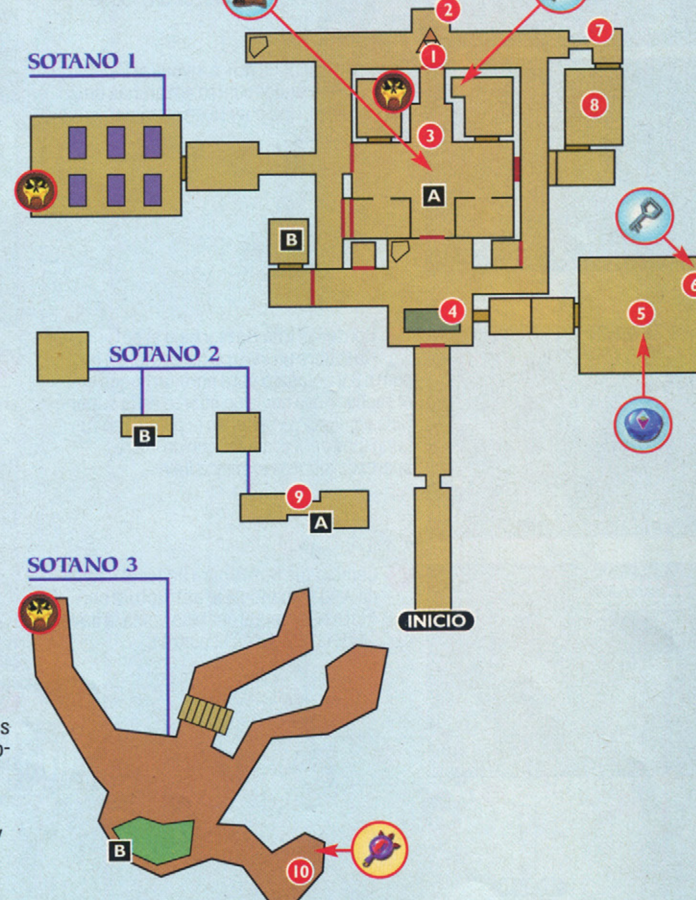
Después de que saltes en la plataforma en el centro del cuarto del jefe, un tentáculo gigante junto con una criatura aparecerán. Evita el contacto con el tentáculo, pero jala la bola rosa con el Longshot y golpéala con tu espada. Repite esto hasta que hayas vencido a Morpha.



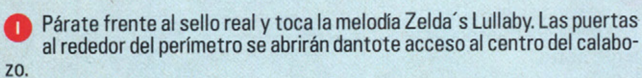
Deberás ir a Kakariko y entrar en el pozo de agua para revertir un error hecho en el pasado. Después de que aprendas The Song of Storms del músico del molino. Ve al templo del tiempo y regresa al pasado. Ve al molino como niño y toca la canción para ganar acceso al pozo.



Encontrarás varios huecos en el piso superior del pozo. Solo los huecos importantes son mencionados en el mapa. Si caes en un hueco, aterrizarás en la parte baja del pozo, busca escaleras para regresar al punto de partida.



1 Párate frente al sello real y toca la melodía Zelda´s Lullaby. Las puertas al rededor del perímetro se abrirán dantote acceso al centro del calabozo.



2 Golpea el switch de cristal en el punt o 2 para drenar el agua del pozo y así bajar el nivel del agua.

3 Corre al centro del pozo y abre el gran cofre para encontrá dentro el dungeon map.



4 Regresa al area cercana a la entrada del pozo en el punto 4, Arrójate en la piscina recién drenada y cruza por un túnel para el sureste.



5 Tendrás que dejar que te atrape uno de los brazos que crece del piso para hacer que el Dead Hand salga. Enfoca a la bestia en su cabeza y espera que se acerque para que lo ataques con tu espada. Después de varios ataques ganarás la batalla y tu recompensa será el compass.



6 Destruye el monticulo de polvo en la esquina noreste del cuarto (punto 6) para revelar una small key. Regresa al area cerca de la entrada al pozo y entra en un pequeño túnel en la esquina noreste que te llevará al punto 7.

7 Encontrarás un switch de cristal en el punto derecho del ojo pintado en un panel en el punto 7. Golpéalo con una flecha para abrir la puerta.



8 Unos cuantos enemigos habitan el cuarto en el punto 8. Puedes derrotarlos con tu espada, pero si te captura una de las manos te llevará a la entrada. Así que la mejor táctica es apresurarte e ir a la puerta para abrirla con tu llave.

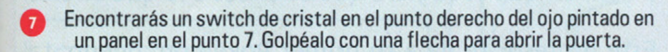
9 Destruye un montículo de polvo en el cuarto sur del punto 8 para revelar un switch. Cuando te pares en el switch, se abrirá una puerta falsa detrás del cofre del cual tu consigues el mapa. Arrójate en un hueco y párate en un switch para hacer que un cofre en el sótano aparezca.





10 Baja hasta el fondo del sótano y ve al punto 10. Encontrarás un grupo de ReDeads. Toca la canción Sun's Song para aturdirlos temporalmente, después atácalos con la espada. Puedes golpear a varios a la vez si usas el Spin Attack. Después de que todos estén vencidos, tendrás libre acceso al cofre que contiene los Lens Of Truth.





Fuera del pozo, dentro de las sombras

Los Lens of Truth te ayudarán a encontrar demonios invisibles, trampas y tesoros, justo lo que necesitas para explorar el Shadow Temple. Regresa al Temple of Time para avanzar 7 años y toca la melodía Nocturne of Shadow en el cementerio para llegar a un punto secreto. Usa un Din's Fire en el Shadow Temple para encender todas las antorchas y abrir la puerta.





Encuentra más secretos en el sitio oficial

Hay todavía mucho más en The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest. Más calabozos y mucho más aventuras en el mundo. Además de una guía completa con detalles para ambas versiones en el sitio oficial, www.zelda.com/ocarina. Además de varios tips, podrás terminar este encantador juego mientras llega The Legend of Zelda: The Wind Waker.





Take the Deku Stick Across the Water

Centro de ENTRENAMIENTO

¿Cómo les ha ido mis queridos entrenadores? Espero que todos ya le estén dando duro y tupido a sus nuevas y relucientes versiones de Pokémon, ya sea Ruby o Sapphire o ambas; el chiste es que se pongan a entrenar mucho para que dominen muy pronto a los nuevos Pokémon. Este mes les voy a dar una breve introducción a lo que es el juego en sí y que todos conozcan los nuevos elementos de estas interesantes versiones. Así que si no tienes la tuya, ¡no esperes más y ve por ella!

La acción se lleva a cabo muy lejos de los ya conocidos Kanto y Johto, en la región conocida como Hoenn. Este lugar es muy vasto y tiene muchos tipos diferentes ambientes, climas y por supuesto, muchos nuevos y diferentes especies de Pokémon. Como podrás imaginarte, aquí también hay muchísimos entrenadores listos para combatir con quien sea. También encontrarás y conocerás mucha gente distinta que te ayudará en tu difícil jornada para convertirte en un maestro Pokémon, aunque esto ya suena un poco choteado ¿no crees?



En Hoenn tendrás que visitar quince ciudades llenas de gente, tiendas y lugares de gran interés para los entrenadores. Asimismo, encontrarás ocho nuevos gimnasios con sus respectivos líderes y seguidores, obviamente debes visitarlos y demostrarles quién manda para obtener sus Badges.

Para regocijo de todos nosotros, también hay nuevos eventos como concursos, un nuevo Safari Zone y muchos otros lugares especiales para descansar un poco de pura batalla. En estas versiones también tienes cosas antiguas como las PC´s y el Pokédex, claro, que tienen nuevas características que los hacen más complejos. Además hay muchos elementos nuevos como el Pokénav y tu base secreta entre otros.

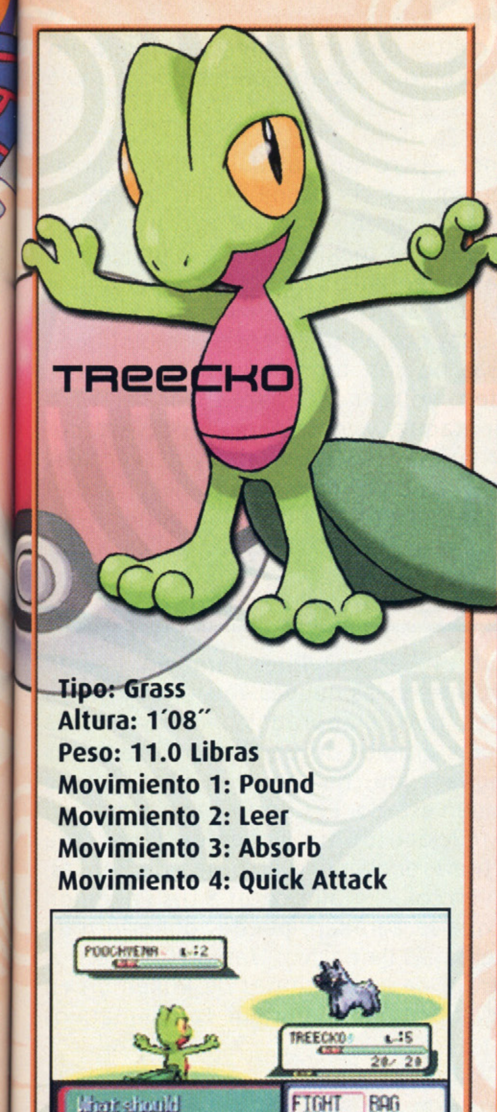
El nuevo Pokédex fue creado por la prestigiosa compañía Devon; obviamente, esta es la herramienta necesaria para todo entrenador. Además de las características y utilidades conocidas, tienes nuevas adaptaciones como el poder checar el tamaño de los Pokémon en relación a un humano y cosas por el estilo.

El Pokénav lo obtendrás de manos del mismísimo presidente de Devon Company, obviamente, debes ayudarlo a resolver un pequeño problema antes, tal y como en otras ocasiones como cuando obtuviste la Master Ball en las primeras versiones de Pokémon. Este útil aditamento te permite navegar por un mapa interactivo de Hoenn, checar datos personales de los Pokémon que has visto y capturado, así como de los entrenadores a los que has combatido y por si fuera poco, tiene un dispositivo para localizar más efectivamente a los Pokémon.

También tenemos al conocido y famoso profesor Birch, aunque para ser sinceros, sólo lo conocen en su tierra pues nosotros solamente conocíamos al Prof. Oak y a su mejor alumno, el profesor Elm. Bueno, él es tu principal guía en este nuevo reto y te ayudará de la misma manera que lo hicieron en su momento Oak y Elm, así que te sugiero que atiendas a lo que te dice.

Este profesor te da a tu primer Pokémon, bueno, tal parece que no cambia mucho la cosa, pero bueno. Puedes elegir a un Pokémon de agua, de fuego o planta... ya saben lo que estoy pensando... aquí les voy a mostrar a los tres Pokémon que estarán a tu disposición. Para colmo, el Profesor Birch tiene un hijo que al conocerte, se convierte en tu rival, así que tendrás que enfrentarlo en repetidas ocasiones del juego... ya ni lo voy a escribir...





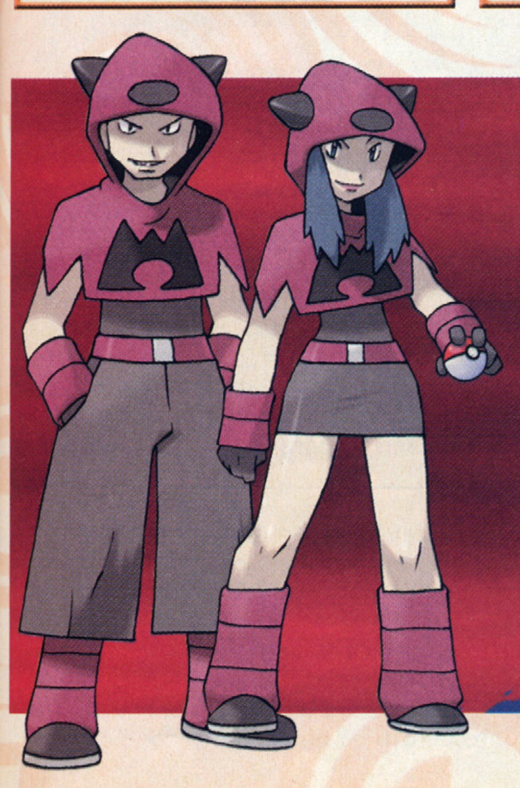
Tipo: Grass
Altura: 1´08´´
Peso: 11.0 Libras
Movimiento 1: Pound
Movimiento 2: Leer
Movimiento 3: Absorb
Movimiento 4: Quick Attack



Tipo: Fire
Altura: 1´04´´
Peso: 5.5 Libras
Movimiento 1: Scratch
Movimiento 2: Growl
Movimiento 3: Focus Energy
Movimiento 4: Ember



Tipo: Water
Altura: 1´04´´
Peso: 16.8 Libras
Movimiento 1: Tackle
Movimiento 2: Growl
Movimiento 3: Mud-Slap
Movimiento 4: Water Gun



En la lejana región de Hoenn no hay equipo Rocket, pero sí te deberás enfrentar a dos nuevos tipos de adversarios, según la versión que tengas. Si tienes la versión Saphire, el equipo Aqua te hará la vida imposible y si tienes la versión Ruby, deberás enfrentarte a los malosos del equipo Magma. Cada uno de éstos equipos piensa que pueden alcanzar sus malévolos objetivos si consiguen a los Pokémon legendarios, Groudon y Kyogre respectivamente.



Base secreta

Otro de los conceptos que regresan con algunos cambios es el cuarto en donde ponías tus pósters, muñecos y demás decoración que consigues con el Mistery Gift y las compras de tu mamá. En Ruby y Sapphire le han dado un giro muy padre a esto pues ahora podrás crear tu mismo tu base secreta en casi cualquier lugar del juego. Para ello, necesitas la TM Hidden Power y un lugar que sea apropiado a tus necesidades. Una vez que consigas tu lugar favorito, puedes construir una casita en el árbol, una cueva en una montaña o bien, un lugar junto al río; las posibilidades son muchas y el espacio de tu guarida varía dependiendo del lugar que hayas elegido.

Ya que estés instalado en tu base secreta puedes almacenar ahí todas tus cháchara de Pokémon; tus muñecos, pósters, sillas, mesas y demás ítems decorativos que consigas en tus jornadas. Pero no creas que eso es todo, puedes intercambiar datos con un amigo vía cable Link para poder visitarlo en su propia base secreta que haya instalado en su cartucho. Por último, no creas que ya tienes tu base y te amolaste si no te gustó o bien, si ya tienes demasiados ítems, puedes cambiar el lugar de tu base cuando quieras. Esta es una buena idea y le da un aspecto más personal a tu versión.

Muchas de las cosas y elementos que ya conocemos los entrenadores sufrieron algunos cambios para bien. ¿Recuerdas cómo eran molestas las cajas de las primeras versiones? Después tuvimos un respiro con las cajas de las versiones Gold y Silver pues te permitían una mejor acomodación y más fácil manejo de tus Pokémon. Ahora también tenemos cambios y mejoras en el almacenamiento de los Pokémon. Puedes ponerle a cada una la imagen de un Pokémon para una mejor acomodación, por ejemplo, puedes poner un Charmander en la caja en donde vas a guardar tus Pokémon tipo Fire.

Nuevas batallas

Las peleas también tienen muchos cambios y por si fuera poco, también cuentas con un modo de multiplayer para cuatro personas simultáneas, muy al estilo de Pokémon Stadium. Esta opción te permite jugar con tus cuates en donde sea y sacarle jugo a los conocimientos de cada quién para crear equipos muy balanceados y diferentes.

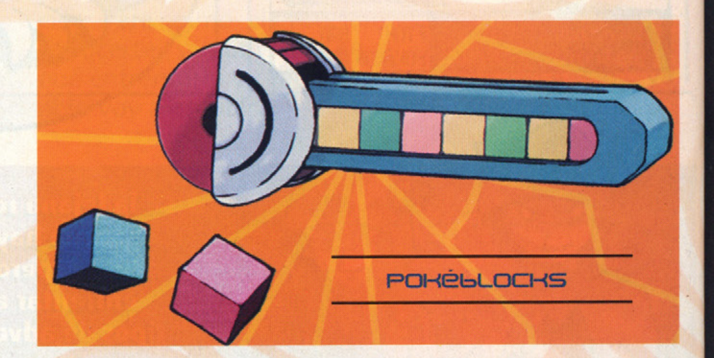
También los movimientos tienen su retocada, tanto los ataques que todos ya conocemos como los nuevos de estas versiones tienen animaciones mucho más elaboradas y complejas, de modo que podrás disfrutar de una batalla visualmente más detallada.

Pero no te vayas con la finta de que solamente se ve bonito el juego; el modo de pelea cambió radicalmente para regocijo de todos los entrenadores. Las batallas pueden ser como todos las conocemos, cada quien lanza a su Pokémon y pelean para ver quién es el mejor, ya sea contra otro entrenador del juego, un Pokémon salvaje o bien, un cuate conectado vía cable Link.

Esto ya lo sabemos, ¿pero qué hay del la nueva característica que ya algunos conocen? Sí, las peleas ya pueden ser de dos Pokémon simultáneos contra otros dos; aquí debes pulir al máximo tus habilidades de entrenador para poder balancear a tus Pokémon y que se ayuden el uno al otro con sus ataques y cubrir sus debilidades. Esta opción realmente es muy buena pues así las cosas no son tan seguras como antes, ahora te pueden voltear la marea con el otro Pokémon y crear ataques y combinaciones devastadoras. Debes tener en cuenta las ventajas y desventajas de los Pokémon y del daño que pueden hacer según sus habilidades, así que ahora deberás ponerte las pilas para este nuevo reto en cuanto a batallas.

Pokéblocks

¿Recuerdas la útiles Berries? Pues también son un elemento importante en las nuevas versiones y ahora tienen funciones más elaboradas. Ahora podrás plantar tus propios árboles de Berries, pero deberás cuidarlos con agua y mucha atención para que se mantengan en buen estado. Las Berries ahora ayudan mucho para la felicidad de tus Pokémon pues cada Pokémon tiene preferencia por cierto tipo de Berries, las cuales varían en color; si alimentas a tus Pokémon con las Berries que le agradan, puedes ponerlo muy contento y crecerá más llamativo. Uno de los eventos en el juego se trata de exposiciones de Pokémon en las que les otorgan premios según qué tan llamativos sean.



Pero eso no es todo, puedes combinar las Berries para crear los nuevo Pokéblocks, los cuales son dulces que les encantan a los Pokémon. Estos dulces ayudan a que suban más los Status que les toman en cuenta en las exhibiciones, así que debes tomar esto muy en cuenta al combinar Berries para crear los Pokéblocks.

Como verás, hay todavía mucho de qué hablar acerca de éstas dos versiones, así que las seguiré de cerca para que continuemos con esta fiebre que parece no tener fin.
Por ahora me despido y les recuerdo que pueden escribirme por correo a Amores 707 int. 401 Col. Del Valle y por e-mail a panteon@nintendo.com.mx con el subject o asunto Centro de Entrenamiento.




SOLO PARA

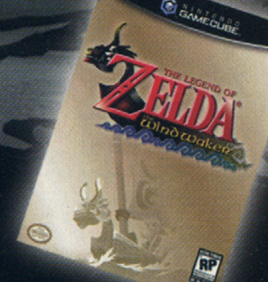

NINTENDO
GAMECUBE™


THE LEGEND OF
ZELDA®
the
Wind Waker™








NINTENDO GAMECUBE
THE LEGEND OF
ZELDA
Wind Waker
RP



HE-MAN AND THE MASTERS OF THE UNIVERSE

Por: Crow. Que paso chavos como se la han pasado ultimamente, espero que muy bien y dispuestos a adentrarse en una nueva edición del "Ojo del Cuervo". En esta ocasión, tengo el honor del tamaño del universo en presentarte a uno de los héroes más populares de los 80`s "He-Man and the Masters of the Universe". Así que arranquemos con el tema de este mes.



Mi nombre es Adam, Príncipe de Eternia, defensor de los secretos del Castillo Greyskull.

El es Cringer, mi temerario amigo. Fabulosos poderes secretos me fueron revelados el día que sostuve en lo alto mi espada mágica y dije: Por el poder de Greyskull Yo tengo el Poder...

Cringer se transformo en el poderoso Battle Cat. Y yo me transforme en He-Man, el hombre mas poderoso del universo. Solo 3 personas comparten mi secreto: Mis amigos: The Sorceress, Man at Arms y Orko. Juntos defenderemos el castillo Grayskull de las malvadas fuerzas de Skeletor.



He-Man y Los amos del Universo, como se le conoció aquí, tuvo gran impacto en los televidentes que rápidamente compraron los juguetes o viceversa y así continúo con una gran trayectoria de proyectos tanto en cine como en televisión y ahora, gracias al avance de la tecnología y a el resurgimiento de He-Man, se ha concebido un título exclusivo para el Game Boy Advance y próximamente podrás gritar "Por el poder de Grayskull" en la comodidad de tu Nintendo GameCube.

BY THE POWER OF GRAYSKULL...

Quizá tu como muchos de nosotros tuviste la oportunidad de ver la serie animada de He-Man and the Masters of the Universe. Con esto, Mattel nos dio más detalles de Adam, quien es hijo del Rey Randor y la Reyna Marlena, todos viven en un lugar llamado Eternia. Un día, Adam fue llevado por Man at Arms (a la edad de 18 años) al castillo de Grayskull, donde le fueron otorgados grandes poderes que al levantar en todo lo alto su espada y mencionar La frase (By the power of Grayskull), se transformaba en el ser más poderoso del universo para combatir a los villanos como Man-E-Faces, Beast Man y el mismo Skeletor y, a su vez, regresar a la normalidad como Adam, poniendo en alto su espada y diciendo: "Let The Power Return".

Esta serie fue creada por parte de la ya desaparecida compañía Filmation e intervinieron grandes talentos como Paul Dini, Larry DiTillio y Bob Forward. Los primeros episodios salieron en Septiembre de 1983 (Las figuras de acción salieron en 1982, con tan sólo 8 diferentes diseños), al principio, se pensaba en hacer pocos capítulos pero como era de imaginarse He-Man cautivó al auditorio por lo que las temporadas se prolongaron de los 65 episodios, hasta llegar a un total de 130.

Y ya con lo anterior, alguna vez te preguntaste ¿Qué fue primero? ¿El huevo o la gallina?, es decir, salió primero la serie animada o fueron los juguetes por parte de la compañía Mattel los que originaron la fama de He-Man. Pues aunque no lo creas, primero fue creada la línea de juguetes y se vendían con un mini-comic (48 diferentes en total), que presentaba la historia de He-Man y, al darse cuenta Mattel de la inmensa popularidad de esta línea, decidieron crear una serie televisiva que respaldara los fundamentos mismos que originaron la historia de Eternia.



MASTERS OF THE UNIVERSE: THE LIVE ACTION MOTION PICTURE

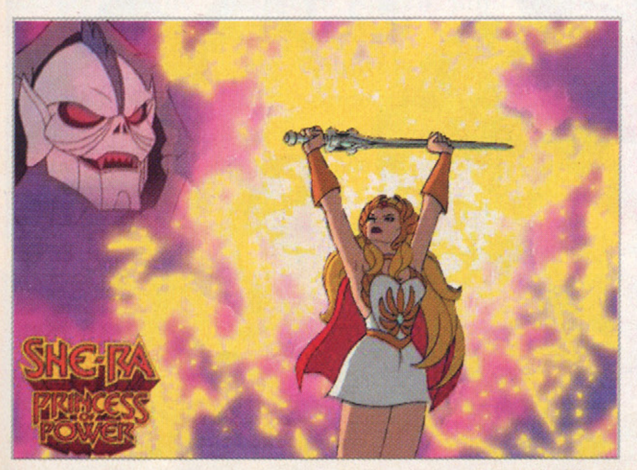
Como les mencionaba al inicio, He-Man no solo se conformó con sus figuras de acción o la animación, sino que en el año de 1987, fue cuando se estrenó la película de He-Man en Live Action. En esta ocasión como en las anteriores, el reto es detener a Skeletor en la tierra, así como sus planes maléficos para el universo. Todo esto se deriva por una llave cósmica (creada por un Dwarf de nombre Gwildor) que puede llevarte a cualquier parte de la galaxia. He-Man, Man at Arms y Teela son transportados a Colby, California donde los perseguirá el malvado Skeletor con todas sus tropas para lograr dominar el universo.



El papel de He-Man lo tuvo Dolph Lundgren (si, el mismo que la hizo de la máquina asesina rusa en la película Rocky IV), Frank Langella (Skeletor), Courteney Cox (Una de las actrices del exitoso programa FRIENDS tomó el papel de Julie Winston en esta cinta), Jon Cypher (Man at Arms), Christina Pickles (The Sorceress), Meg Foster (Evil-Lyn) y Chelsea Field (Teela), todos ellos como actores y corrió bajo la dirección de Gary Goddard.



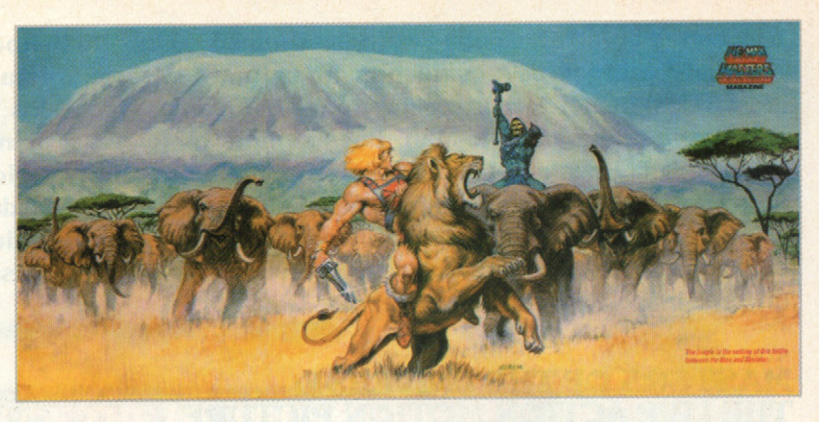
La revista de He-Man, fue uno de los impulsores para este Héroe.



EL FUTURO DE HE-MAN

En 1985, Mientras He-Man causaba revuelo con los niños, Mattel decidió que este héroe no era muy popular con el auditorio femenil, por lo que en un esfuerzo por cautivar a las mujeres, creó una heroína de nombre SHE-RA: Princess of Power, hermana gemela de He-Man (En figuras de acción) y, pidiendo nuevamente a Filmation que creara 65 capítulos de esta nueva serie. She-Ra, llegó a tener hasta 93 episodios y una película animada, pero desgraciadamente y a pesar se su popularidad, dejó de producirse dejando a esta heroína en el pasado.

1989: el tiempo siguió pasando y tanto He-Man como She-Ra quedarón fuera de las pantallas, pero no del gusto de la gente, así que Mattel decidió regresar a He-Man, no sin antes darle uno que otro retoque a todo el diseño de personajes y un poco al concepto de la historia. Con ello, se crearon las nuevas aventuras de He-Man, una caricatura que no fue tan popular ya que dejaba atrás lo que conociamos de He-Man y lo transporto al futuro con tecnología sorprendente.





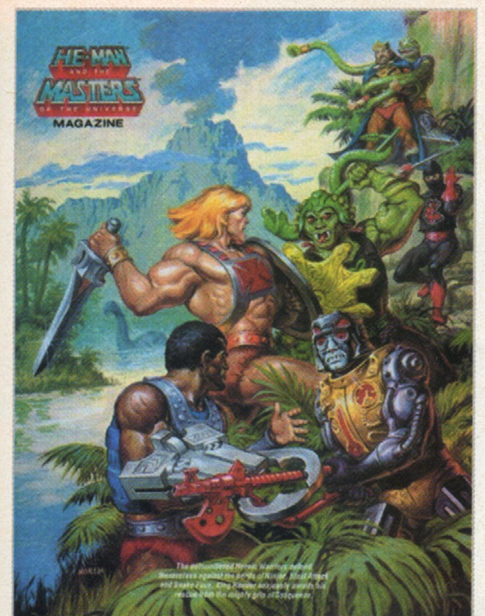
Por último, Recientemente se dio un nuevo **"Update"** a nuestro héroe, trayéndolo a las pantallas en una nueva serie televisiva bajo el nombre: He-Man and The Masters of the Universe, aquí, se regresa un poco al concepto original pero se da un severo retoque a cada uno de los personajes y backgroun de la animación. La historia y capítulos son atractivos pero en definitiva no llegan a ser tan interesantes como los originales. Esta serie fue creada en el año **2002** y hasta la fecha cuenta con gran éxito, tal, que hasta en esta nueva parte de He-Man es de donde se basaron para el Juego de Game Boy Advance.

TDK: LOS PRIMEROS EN DECIR ¡YO!....

Así es, el año pasado, la compañía **TDK** fue la primera en animarse para lanzar un juego basado en los amos del universo. Este título, es bastante respetable para ser el primero de He-Man en un portátil y nos muestra un estilo de juego muy similar al de Golden Axe, además de combinar escenas en las que irás montado sobre **Battle Cat** en acción tipo shooter. En definitiva, este juego es una joya de colección para todos los fans de He-Man y que podrán llevar a todas partes. Pero lo mejor de todo, es que se vuelve al concepto de regalar los mini-comics de los que hablamos anteriormente, ya que caundo compres tu juego de He-Man de **AGB**, dentro encontrarás un mini-comic bastante interesante.







DATOS CULTURALES

La historia de He-Man inicia cuando Adam cuenta tan sólo con **18 años** y termina poco después de sus 20´s. Su primer cumpleaños fue celebrado en un capítulo llamado **"The Great Book Mystery"** y su segundo fue en el episodio **"The He-Man and She-Ra Christmas Special"**.

Algo que no muy comunmente se mencionó sobre esta serie, fue el orígen de **Skeletor**, de hecho muchos pensabamos que era un villano como cualquier otro que apareció de repente a causar problemas en Eternia, sin embargo, su pasado es más que eso, ya que su nombre real es **"KELDOR"** y, es nada más y nada menos que el hermano de **Randor** (Padre de Adam), así que por ende, Skeletor es tio de Adam (ah.. ¿que bonita familia verdad?...).





Como es de suponerse, con el avance tiempo, las figuras de acción cambiaron en su aspecto general. A tu izquierda, puedes ver la figura de acción del nuevo diseño de Skeletor.. Esta figura, incluye un video de colección, por lo que si eres verdadero fan será un artículo sumamente atractivo.

Otro de los personajes de incógnita es "ORKO", quien fue transportado a Eternia desde Trolla a través de un portal que fue abierto por una tormenta. Instantes después, Orko escucha la voz de auxilio de Adam, quien junto con Cringer fueron arrastrados por la tormenta hasta los pantanos de Alquitrán. Sin dudarlo, Orko les ayudo usando su magia. Debido a que Orko no puede regresar a su lugar de origen, la familia real de Eternia lo gratificó con una medalla y le permitió permanecer al lado de Adam, convirtiendose en uno de sus mejores amigos.

Con esto llegamos al final del Ojo del Cuervo, espero que lo anterior haya sido de tu total agrado. Ya sabes que puedes hacer sus peticiones de lo que te gustaría que apareciera publicado en esta sección, así como te recuerdo que mi correo electrónico esta disponible para que envíes tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones que te aflijan =) crow@nintendo.com.mx.
¡ LET THE POWER RETURN !

S.O.S.

Lilo & Stitch

99 Vidas

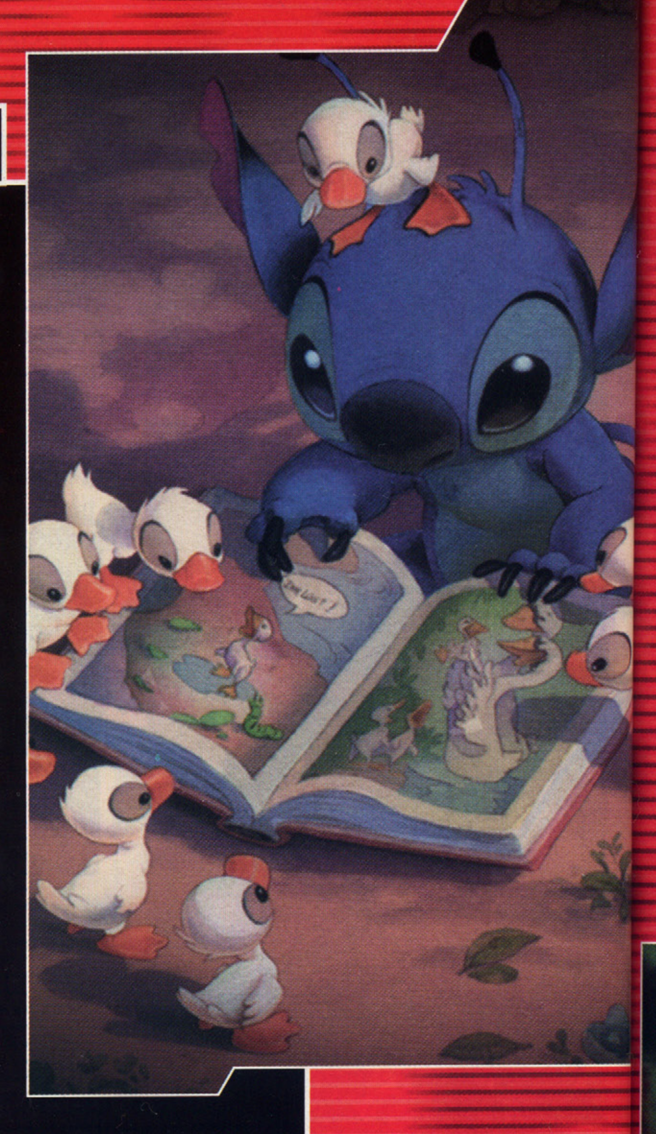
Pon el cursor en "Start Game" y mantén presionado el botón R + Select y presiona el botón A. Con esto, iniciarás tu juego con 99 Vidas.

Passwords para los niveles

Beach:
Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch
Mothership:
UFO, Scrump, Stitch, Cohete, UFO, Stitch, UFO
Space Cruiser:
Lilo, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch
Junkyard Planet:
UFO, Cohete, Stitch, Cohete, Rocket, Scrump, Stitch
Escape!:
Stitch, Scrump, UFO, Gun, Cohete, Scrump, UFO
Rescue:
Flor, Scrump, UFO, Arma, Arma, Arma, UFO
Escena Final:
Lilo, Piña, Flor, Piña, Arma, Arma, Stitch
Créditos:
Piña, Piña, Piña, Piña, Stitch, Stitch, Stitch,

Habilita todas las películas e imagines

En la pantalla de Passwords introduce lo siguiente:
Flor, Cohete, UFO, Arma, Piña, Piña, Arma



Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

Truco para recuperar energía

Si por alguna razón estás en bajo de energía y quieres recuperarla, te recomendamos que hagas lo siguiente. Salva tu juego, después apaga tu Game Boy Advance y vuelvelo a encender. Cuando cargas tu juego notarás que cuentas con el máximo de energía / Ki, sin necesidad de usar ítems.

Truco para fácilmente eliminar a los jefes

Vuela a una distancia considerable del jefe hasta que él esté más o menos a 1 y media o 2 pantallas de distancia de Goku. Con esto, puedes seguir disparando al jefe sin los Ki Blast y el jefe en cuestión no se moverá. También podrás encontrar algún punto en el que uses ataques más poderosos con Ki si te mueves de lado a lado siempre y cuando escuches el sonido de que has impactado a algún oponente.

OBTEN TÖDÖS LÖS UPGRADES DE LÖS ULTÏMÖS NÏVELES
Dentro de caulquier escena, pausa tu juego y mantén presionado el botón L y R, después presiona A, A, abajo, abajo. (No necesitas terminar el juego para activar este código).

1000 PUNTÖS ÏNSTANTANEÖS DE EXPERÏENCÏA
Mientras estás en tu juego, pausalo y mantén presionados los botones L y R, después presiona A y luego abajo, abajo, abajo. Esto te dará 1000 puntos al instante.

ENTREVÏSTA CÖN JÖHN RHYS-DAÏVES
Para habilitar la entrevista con Rhys-Daives, juega con Gimli y conducelo hasta el nivel 5.

HABÏLÏDADES DEL NÏVEL 2
Durante alguna misión, pausa tu juego y mantén presionado los botónes L y R, después presiona X, derecha, X, derecha. Si introduciste correctamente el código, escucharás un sonido de choque de espadas.

RESTAURA EL 100% DE TU ENERGÏA
Primero pausa el juego (en cualquier escenario), después presiona y mantén presionado los botones L y R, ahora solo presiona la secuencia Y, abajo, A, arriba (todo en la cruz direccional y sin dejar de presionar L y R). Si lo hiciste correctamente, podrás escuchar un sonido.



HABÏLÏDADES DEL NÏVEL 4
Durante alguna misión, pausa tu juego y mantén presionado los botónes L y R, después presiona Y, arriba, Y, arriba. Si introduciste el código correctamente, escucharás un sonido de choque de espadas.

HABÏLÏDADES DEL NÏVEL 6
Durante alguna misión, pausa tu juego y mantén presionado los botónes L y R, después presiona B, izquierda, B, izquierda. Cuendo el código sea activado correctamente, escucharás un sonido de choque de espadas.

HABÏLÏDADES DE NÏVEL 8
Pausa el juego, después presiona y mantén presionado los botones L y R, ahora solo presiona la secuencia A, A, abajo, abajo. Si el código es activado correctamente escucharás un sonido.

ENTREVÏSTA CÖN ORLANDÖ BLÖÖM
Para habilitar la entrevista con Orlando Bloom, necesitas jugar con Legolas y conducirlo hasta el nivel 5.

JUEGA CÖMÖ ISÏLDUR
Para usar a este personaje, necesitas completar satisfactoriamente el juego con Aragorn, Gimli y Legolas.

RECUPERA TUS FLECHAS Ö HACHAS
Durante alguna misión, pausa tu juego y mantén presionado los botónes L y R, después presiona A, abajo, Y, arriba. Si lo hiciste correctamente escucharás un choque de espadas.

CAMARA LENTA
Pausa el juego mientras estés jugando en cualquier misión, después, presiona y mantén presionado los botones L y R, ahora, sólo presiona Y, X, A, B. Si lo hiciste correctamente, escucharás el choque de unas espadas.

ENTREVÏSTA CÖN VÏGGÖ MÖRTENSEN
Para habilitar la entrevista con Viggo Mortensen, juega con Aragorn y condúcelo hasta el nivel 5.

Los siguientes códigos los podrás hacer solo si ya terminaste el juego.

En cualquier misión, pausa tu juego y mantén presionados los botones L y R, posteriormente, introduce los siguientes códigos para el efecto que más te agrade:

Invencibilidad: **Y, B, A, X**
Ataques devastadores: **B, B, X, X**
Enemigos pequeños: **Y, Y, A, A**
Todos los Upgrades: **Y, X, Y, X**
Flechas y hachas infinitas: **B, X, A, Y**

X-MEN NEXT DIMENSION

Para todos los fanáticos de los X Men, les tenemos una gran variedad de códigos que les servirán para habilitar muchas de las cualidades ocultas del juego, así como también personajes extra. Así que checa lo siguiente.



Para desactivar la inteligencia artificial (o en su defecto volverl a activarla), entra en el menú principal del juego y presiona lo siguiente:
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, A, A, B, B, X, X, Y, Y

Si lo que buscas es habilitar a Bishop, sólo termina el modo de Arcade con Gambito.

Para el caso de Psylocke (en versión diferente), tan sólo termina el modo de Arcade con Betsy.

Para que de un solo golpe elimines a cualquier oponente, haz lo siguiente:
Entra en el menú principal y presiona:
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, X, Y, Y, X

Para habilitar al Centinela B, tendrás que conseguir 20 victorias en el modo Survival, y si además quieres obtener el cuarto Custome, tendrás que hacerlo con todos los personajes.

Para habilitar el octavo Custome, necesitas lograr 40 victorias en el Modo Survival, pero no te preocupes, esto sólo lo tienes que hacer con un personaje y no con todos como el anterior.

Para habilitar al Centinela A, necesitas terminar el modo de Arcade con Cyclops.

Para habilitar el quinto Custome, tendrás que completar el modo de Arcade satisfactoriamente con todos los personajes del juego y en el modo de dificultad HARD.

Para habilitar el sexto Custome, necesitas terminar el modo de Time Attack con todos los personajes, pero recuerda que debe ser en el tiempo límite que se te da por default.

Para habilitar los escenarios de Dark Pheonix y Bastion, haz lo siguiente:
En el modo de historia, al final del juego, tendrás la oportunidad de derrotar a Bastion con Magneto o perder contra Magneto, o simplemente derrota a Bastion con Phoenix.

Para habilitar a Bastion (y poder jugar con él) y 2 escenarios extra, necesitas terminar el modo de historia con Magneto.

Para habilitar a Dark Pheonix necesitarás dejarte ganar como Magneto y después derrotar a Bastion con Phoenix.

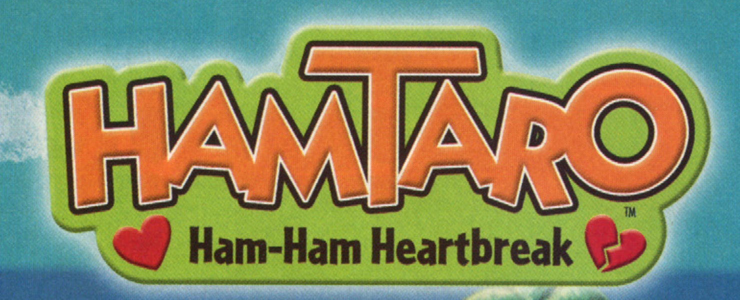
El siguiente es un código muy interesante, ya que te dará la oportunidad de tener Supers ilimitados, así que para habilitar este código, entra en el menú principal y presiona lo siguiente:
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, A, X, A, X

Para habilitar el tercer Custome, simplemente debes terminar el modo de historia una vez.

Para habilitar a Blob y poder jugar con él, necesitas primero conseguir a Bishop, una vez que lo tengas, úsalo para terminar el modo de Arcade y así obtener a Blob.

Todo lo anterior dicho, te servirá para poco a poco activar todas las cualidades de este juego, sin embargo, hay una forma que aunque te costará un poco más, es mucho más práctico, así que pon atención: Debes ganar 1,066 rounds y jugar por más de 50 horas (no importa si son continuas o por períodos).


GAME BOY ADVANCE


HAMTARO
Ham-Ham Heartbreak



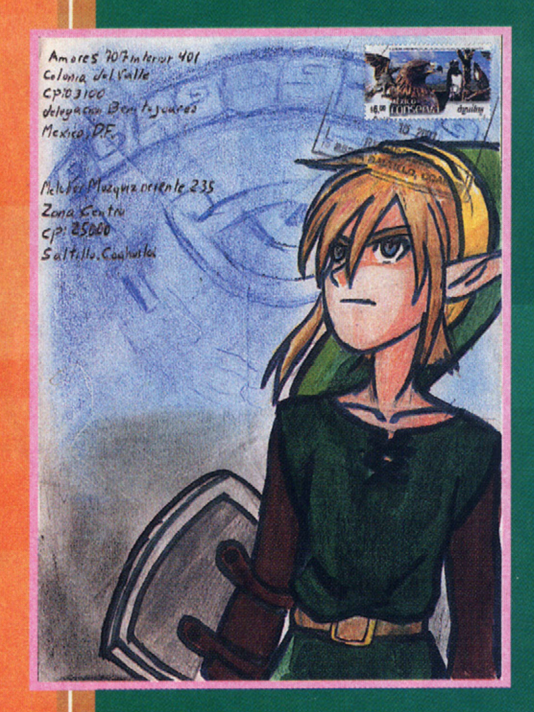

Smoochie
Love
Gossip-P
Small talk
Oopsie
Sorry
Hamlift
Piggyback
START
SELECT


HAMTARO
Ham-Ham Heartbreak
GAME BOY ADVANCE



galerie d´adeleine

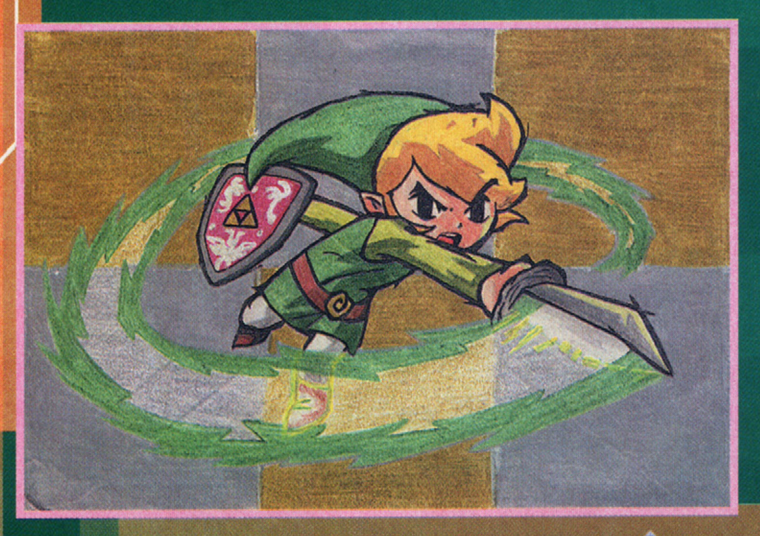
¡Hola de nuevo a todos mis queridos artistas! En este mes tenemos muchos buenos trabajos que nos hicieron favor de enviar nuestros lectores que participaron en nuestro concurso de aniversario. ¿Pueden creerlo? Van muchos años de realizar esta nuestra revista que es tuya y de nosotros. Espero que sigamos por mucho tiempo más y que continúen enviando sus obras de arte. Por cierto, quiero recordarles que los dibujos deben venir en sobres para poder ser incluidos en esta sección.



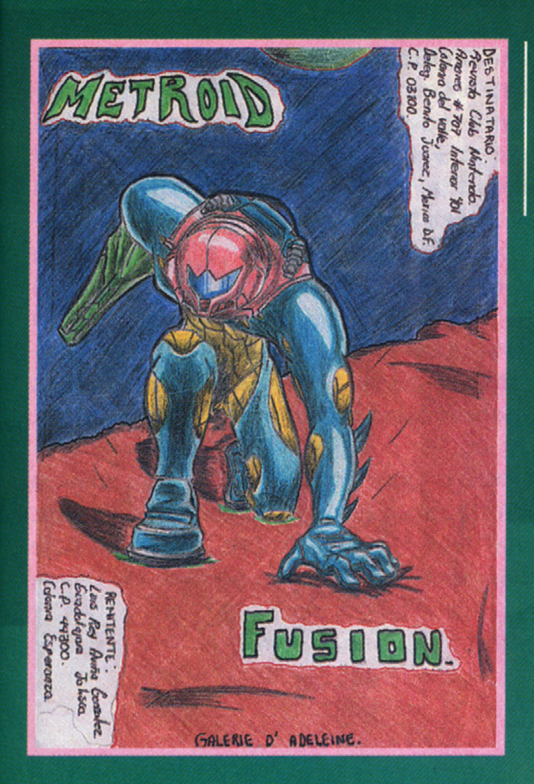
Oscar Villarreal Rangel
Saltillo, Coahuila
Link sigue siendo uno de los personajes consentidos de los y las videojugadoras; me gustó mucho cómo se ve en este dibujo, con su estilo característico de antaño.



Angel Iván Marquéz García
Monterrey, Nvo. León
Este pequeño villano sigue haciendo de las suyas en este excelente dibujo realizado con acuarelas.
¡Muy buen trabajo Angel! Sigue enviándonos tus dibujos para incluirlos en la Galería



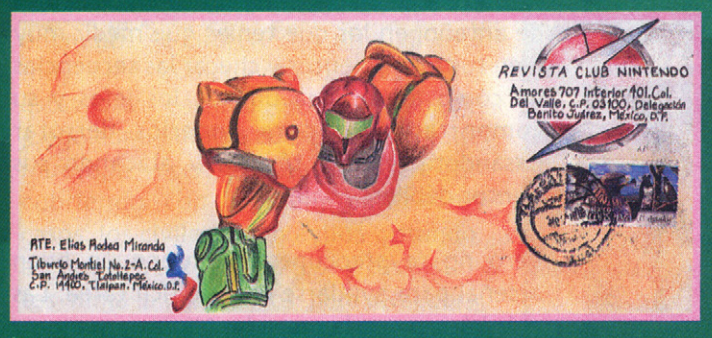
Luis Arturo Méndez Cruz
Tlacolula, Oaxaca
También tenemos este estupendo dibujo de Link en su nuevo "Look" que nos envió Luis Arturo. Se ve muy padre cómo manejas las diferencias de color por el efecto de la espada de LInk, ¡Felicidades!



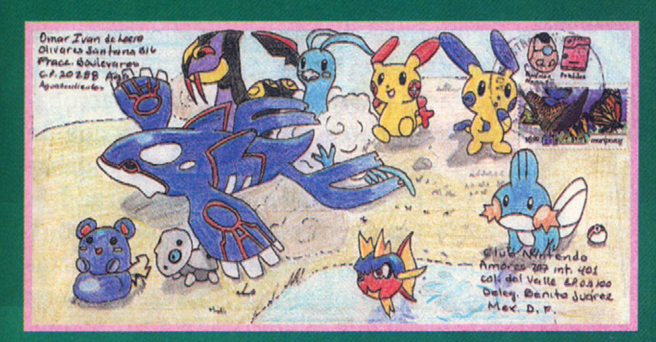
Luis Rey Aviña González
Guadalajara, Jalisco
Se ve que pasaste mucho tiempo para lograr este buen dibujo con los colores de madera, pues te quedó muy padre, especialmente por el efecto de profundidad que tiene.



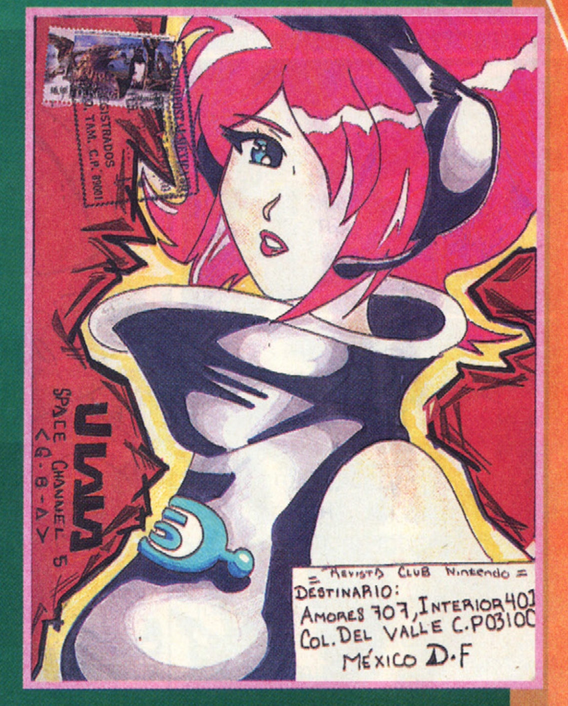
José Ramón Cornejo Morales
Cd. Nezahualcóyotl, Edo. de Mex.
Este dibujo nos gustó mucho en la redacción, espero que nos sigas enviando más dibujos. Ya pasé tus dudas a Dr. Mario



Elías Rodea Miranda, México, D.F.
¡Excelente dibujo! Hiciste un buen trabajo con esta padrísima imagen de Samus.



Omar Ivan de Loera, Aguascalientes, Ags.
Los Pokémon regresan a la acción y vienen dispuestos a todo. ¿Podrás capturarlos a todos?



Jaime A. Suárez
Tampico, Tampaulipas
¡Qué buen dibujo! La bella Ulala llega a la Galería en esta padrísima obra de arte.



Konami es una compañía con una gran trayectoria en el mundo de los Videojuegos y siempre nos ha sorprendido con muchas sagas muy padres como la tradicional Castlevania, Contra y muchos otros títulos más. Ahora nos trae un juego bastante bueno para el Game Boy Advance llamado Ninja Five-O; el cual fue desarrollado por Hudson Soft, así que podemos esperar un buen reto en este título que aunque lo sentimos un poco "típico", se juega muy padre y usa muchos elementos para hacerlo bastante variado.

Este título es de acción en 2D muy similar a Ninja Gaiden, pero con un toque de Contra. Ninja Five-O trata sobre un personaje (obviamente un Ninja) de nombre Joe Osugi, quien debe usar todas su artimañas y técnicas de su clan para poder enfrentar a los numerosos enemigos y pasar por las diferentes escenas del juego.

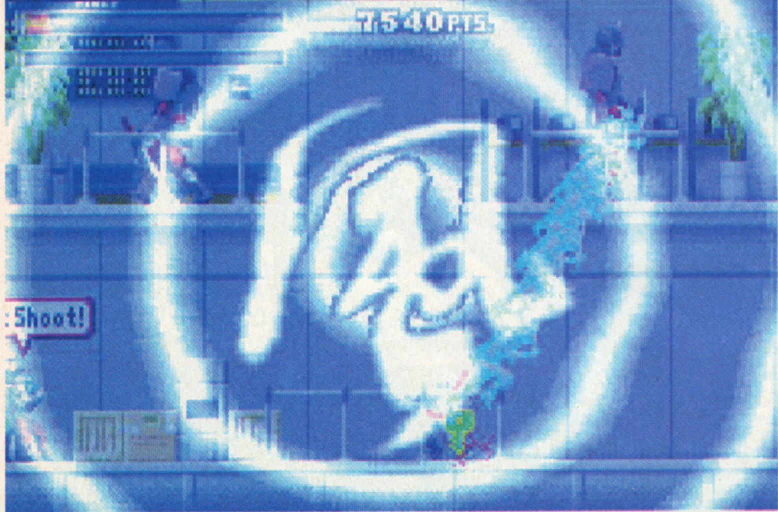
¡Conviértete en un Ninja como ninguno!









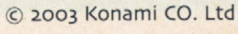


Durante su jornada, Joe debe enfrentarse a una gran variedad de enemigos, desde los clásicos que eliminas con un solo ataque, hasta los maestros Ninjas que están queriendo dominar al mundo; los cuales como te podrás imaginar, son muchos y tienen diferentes formas y estilos de atacar. Esto le da un toque al juego muy similar a los títulos de antaño, en los que tenías que medir muy bien tus movimientos y checar las secuencias de cómo ataca cada uno de los jefes y su comportamiento para poderlos derrotar basándote en una técnica y atacando sus puntos débiles.

Pero no te preocupes, Joe tiene un buen arsenal para ayudarse en su difícil tarea. Las más básicas son las espadas Ninja para atacar a tus enemigos a corta distancia; estrellas Ninjas Shuriken para eliminar a los malosos que estén lejos de tu alcance.

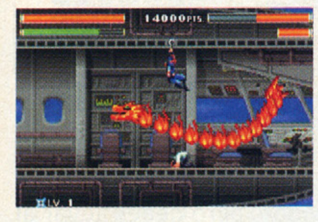
Joe cuenta también con un gancho Kaginawa muy al estilo de Bionic Comando; con éste útil artefacto podrás realizar muchas acrobacias espectaculares y movimientos que te serán de gran utilidad para pasar muchas escenas y peligros, además de que podrás eliminar a tus enemigos con mejor estilo. Y por si fuera poco, Joe puede usar sus artes Ninjas para invocar magia y realizar ataques sorprendentes que pulverizarán a tus enemigos.

GAME BOY ADVANCE | Compañía: KONAMI | Clasificación: EVERYONE | Desarrollador: Hudson Sof | Memoria: 64 Megas | Categoría: Acción | Jugadores:1



Como todo buen juego de plataformas, deberás enfrentarte a muchos enemigos y pasar por las escenas pasando todos los elementos que estarán en tu contra como los abismos; al final, tendrás que enfrentarte a algún jefe que estará dispuesto a eliminarte sin piedad. Debes tomar en cuenta lo que te mencionamos anteriormente y checar su movimiento y sus reacciones para encontrar su punto débil y acabar con él.

Ninja Five-O cuenta con una gran variedad de etapas y escenarios en donde se desarrolla la acción. Lo padre es que no siempre es lo mismo de principio a fin, en ocasiones deberás realizar cosas antes de poder pasar a la siguiente escenas y en otras, hasta tienes tiempo para escapar de la clásica situación comprometedora, es cuando deberás salir como balazo (o más bien, como Shuriken) sin perder tiempo. Este tipo de escenas nos gustan mucho pues la adrenalina sube y no puedes perder tiempo midiendo tus movimientos, es cuando debes seguir tus instintos para salir avante.







Otro detalle muy padre (aunque ya se ha visto) es que los enemigos toman rehenes para protegerse de la furia de Joe; en estos momentos debes pulir tus reflejos para eliminar al mafioso sin herir al rehén. Este detalle de que los enemigos se cubren con un civil está muy bien implementado pues como estás bien entrado en la acción del juego eliminando a cuando enemigo se mueva, a veces no notas que se están cubriendo con alguien, para estos casos, los civiles piden ayuda gritando, así que debes tener los ojos y tus instintos ninja bien atentos para descubrir todos los rehenes que debes liberar.



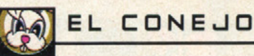


Las gráficas están muy bien y se distinguen muy bien todos los elementos en pantalla. Las animaciones también están muy bien cuidadas para que el movimiento de todos los personajes del juego sea muy real y cómodo.



Ninja Five-O es un buen título que todos los fans de la acción y los juegos de plataformas deben checar. Nos gustó mucho el estilo de juego, aunque a veces, te recuerda mucho a otros títulos de antaño, es agradable jugar al tan bueno y del estilo tradicional cuando ya estás harto de tantos polígonos y mundos en 3D.





EL CONEJO 4.0

A pesar de que grandes sagas de juegos en 2D de antaño, no han hecho aparición alguna en el presente; Konami retoma este genero con el clásico ninja que usará todas sus habilidades para detener a un grupo de terroristas de realizar sus actos delictivos. Con muchos detalles retomados de juegos como Ninja Gaidem así como Shadow of the Ninja entre otros, todo parece indicar que el AGB es la plataforma idónea para revivir este género con toda la acción necesaria.

CROW 3.0

Es bueno ver títulos nuevos para el Game Boy Advance y que no sean remakes de SNES. En este caso, con Ninja Five O, ocurre algo curioso, ya que mezcla muchas de las formas de juego de otros títulos para crear un híbrido vistosamente agradable y con una historia que aunque básica es entretenida. Los gráficos son respetables pero lo que más me agrado fueron los efectos de poderes y ataques. Así que si quieres un juego para pasar un rato agradable checa este título.

PANTEON 4.0

Este es mi tipo de juego: acción en plataformas en 2D. Aunque Ninja Five-O es un título que maneja muchos elementos que ya hemos visto en muchas ocasiones, como en Ninja Gaiden, Bionic Comando y otros, es muy bueno y merece ser jugado. Si eres un veterano del control, te será sencillo aprender a dominar a Joe, aunque no creas que eso le quita la dificultad. Me gustó mucho poder jugar un título tan bueno y con tanta acción en el AGB. Claro, tenía que ser de Konami.

1.0 — 5.0





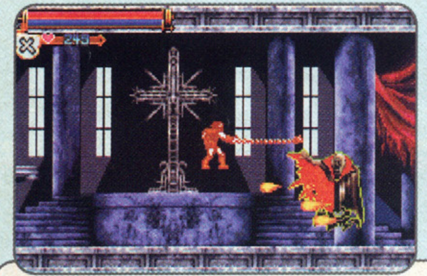
04/03-1
Golden Sun

Este Reto consiste en que nos envíes la foto del mayor número de victorias en el modo de Battle. Por favor, envíanos la foto de manera que se pueda apreciar tu AGB completo; no se aceptan fotos vía internet.



04/03-2
Crazy Taxi

Ahora pasaremos al Cubo con este divertido juego; el chiste es que tienes que enviarnos la foto o video de tu mejor récord (debe ser la pantalla de los Records) en el modo Arcade, con las siguientes condiciones: Time Setting: 70 y Time Difficulty: Easy, así no habrá ninguna trampa ni discusión. Por cierto, debe ser en el modo Play by Arcade Rules y con el chofer que gustes, así que no pierdas tiempo, ¡haz mucho dinero loco!

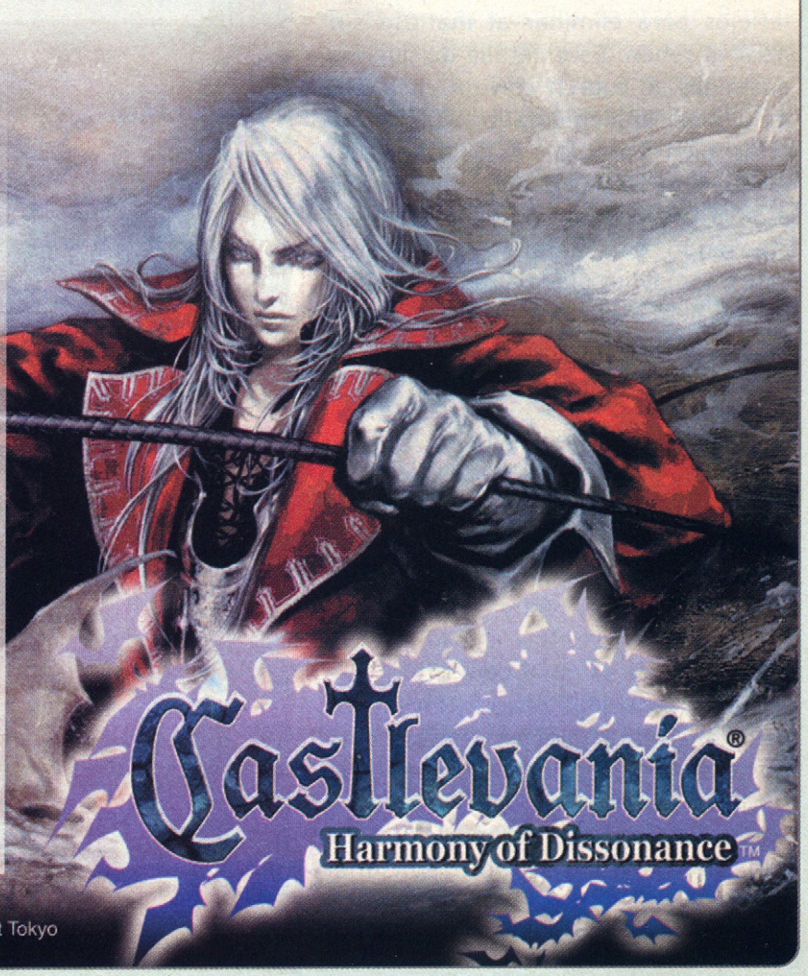


04/03-3
Castlevania: Harmony of Dissonance

Para resolver este otro Reto, debes enviarnos la foto de tu mejor tiempo al terminar con todos los enemigos en el Boss Rush Mode, pero debes llevar al legendario Simon Belmont. Para estar seguros de que lo pasaste con Simon, debes tomar la foto justo al derrotar a Drácula en su segunda forma, que es donde te dan el tiempo.

Seguramente te preguntarás cómo saco a Simon Belmont, pues a pesar de que esto vendría normalmente en los S.O.S. te vamos a decir cómo obtener a Maxim y a Simon de una vez. Para elegir a Maxim en el modo de historia, debes haber acabado el juego con Juste con el mejor final, es decir, al derrotar a Drácula en su segunda forma. Para esto debes derrotar a Maxim con todas las partes de Drácula y llevar puesto el brazalete de Juste y el de Maxim. Ahora solamente inicia un archivo nuevo inscribiendo el nombre MAXIM para poder jugar con este personaje. Para jugar con Maxim en el Boss Rush Mode debes elegir este modo y la dificultad mientras dejas presionados los botones L y R. Debes haber terminado el modo Boss Rush Mode en Hard con Juste para poder jugar con Maxim.

Para poder controlar a Simon Belmont en el Rush Mode, primero debes haber terminado el modo Boss Rush Mode en Hard con Juste. Ahora bien, al prender o resetear tu AGB, presiona el famoso Código de Konami: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A. Notarás que la pantalla del Logo cambia de color si lo introdujiste bien, ahora selecciona el Boss Rush Mode y jugarás con este poderoso Belmont.



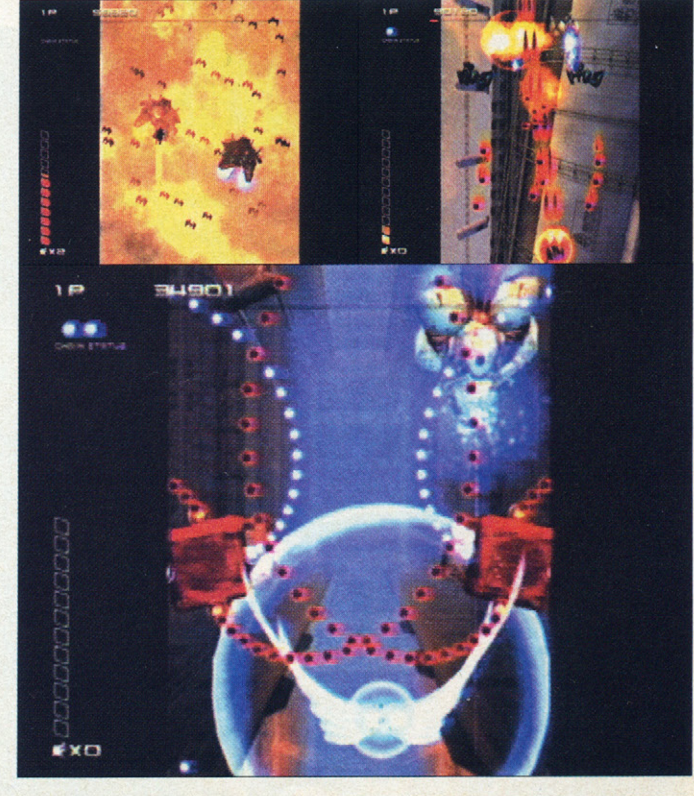
Ikaruga

斑鳩

IKARUGA ™

Después de tanto tiempo de que Ikaruga haya invadido las arcadias en Japón, por fin llega a nuestro continente con toda la magia que Treasure siempre le inyecta a sus juegos. Para quienes conocen la historia de esta compañía, lo primero que les puede venir a la mente al comentar a cerca de un nuevo shooter es definitivamente Radiant Silvergun, sobre todo por que el nombre código de la nave prototipo, "Project RS-2" conocido como Ikaruga.

Shinra, el piloto de Ikaruga, es el único sobreviviente de una civilización que fue devastada en una terrible batalla de conquista. Ahora Shinra usará todas sus habilidades como piloto para vencer a los invasores del espacio y vengar a toda su gente.
Esta es una historia bastante común dentro de este género ya que la gente de Treasure son fanáticos de los shooters y que mejor que un equipo con este tipo de intereses hagan algo en lo que son los mejores, aún cuando utilicen historias trilladas ¿no crees?



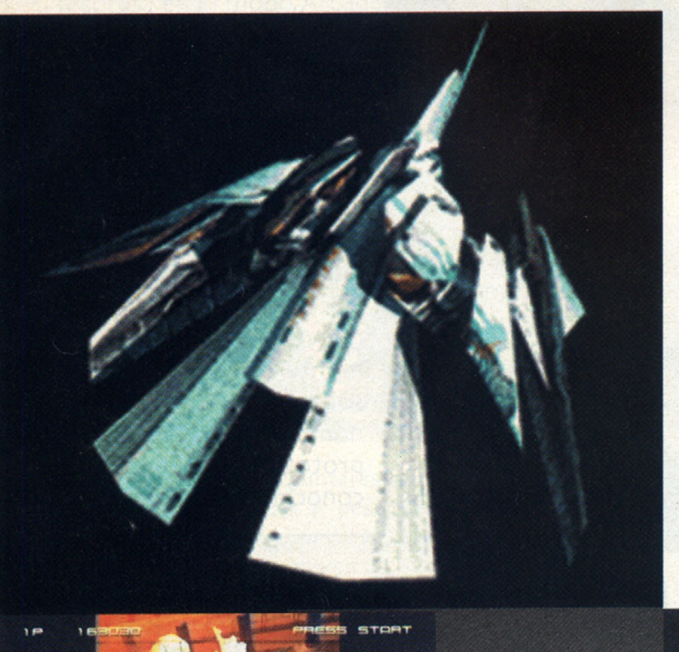
Para quienes son nuevos en este mundo de los videojuegos, los shooters han sido la forma más utilizada en los 80's y 90's gracias a su simplicidad de programación; algo así como en estos días sería programar un First Person Shooter. Lógicamente el que sean juegos sencillos, no significa que no tengan reto ya que tienes que prestar atención a todo lo que pase dentro de la pantalla para sortear todas las naves, balas y diversos obstáculos que salgan en tu camino, así que en verdad se necesitan nervios de acero para terminar uno de estos juegos sin utilizar ni un solo "continue".

NINTENDO GAMECUBE Compañía: INFOGRAMES Clasificación: PENDIENTE Desarrollador: TREASURE Categoría: ACCION/SHOOTER Jugadores: 1





Como si estuvieses en las Arcadias



El juego utiliza una vista superior de la acción con un modo alargado de pantalla, lo que se utiliza comúnmente en las arcadias de este genero; es por eso que no se utiliza el 100% de la pantalla, para hacerte sentir que estás frente a una máquina traga monedas; pero claro, sin tener que echar una moneda cada vez que quieras continuar.

Esta translación al Nintendo GameCube es totalmente fiel a la arcadia que saliera en Japón, pero con la pequeña diferencia que no tienes que gastar una moneda cada vez que quieras continuar, además, por supuesto, que en lugar de una palanca, contarás con las ventajas del control del NGC como el Pad Digital, el cual te facilita mucho el esquivar centenares de ataques enemigos; o por lo menos nosotros lo vemos de esta manera.

Los efectos de luz así como las ambientaciones son verdaderamente sorprendentes.

Lo más interesante en Ikaruga es que hay dos tipos de enemigos dentro del juego, los blancos y los negros. Cada uno de ellos cuenta con un objetivo muy peculiar ya que la habilidad de Ikaruga es la de cambiar de color para atacar al indicado además que las balas del mismo color que te encuentres, serán absorbidas para impedir que te dañen y así acumularse para crear misiles que te serán de gran utilidad dentro del juego. Lo malo es que si una de las balas de color contrario a Ikaruga hace contacto con la nave, esta volará en mil pedazos al instante, así que deberás cambiar de color la nave constantemente para evitar ser eliminado. Por otra parte, al dispararle a los enemigos con el color contrario a ellos, les causará el doble de daño; pero si por todo lo contrario, utilizas el mismo color para eliminarlos, soltarán descargas de su color y esto te ayudará para acumular rápidamente los misiles necesarios para pasar cualquier misión.

Este tipo de interacción entre tu nave y los enemigos, hace que la acción se dispare dramáticamente; y si a esto le añadimos gigantescos jefes que disparan cientos de municiones de colores al mismo tiempo, hacen de Ikaruga una verdadera obra maestra para las legiones de jugadores con experiencia que añoraban los shooters.



Es un juego sencillo, pero no por eso fácil

Ikaruga pone a prueba todo tu potencial como ningún otro shooter en la historia de los videojuegos.

El arte dentro de los niveles, todo el entorno, además de los efectos especiales, hacen de este trabajo de Treasure uno de los más atractivos hablando en la cuestión gráfica. Y a pesar de que esto no es tan importante como el factor de diversión, es bueno contar con un nivel de calidad tan alto como siempre lo ha hecho este equipo de programadores con escenarios interactivos totalmente diseñados en 3D que le dan mucha vida al juego.

Por si fuera poco, esta versión de Ikaruga cuenta con algunos extras que si bien no son para morirse, si le dan un valor agregado al tratar de terminar el juego con la mejor puntuación y utilizando la menor cantidad de naves posibles, eso si no quedas un poco trastornado antes de lograrlo ya que el nivel que necesitas para ello es casi la concentración de un maestro Zen o algo similar ya que la acción está a la orden del día.

La gente de Infogrames nos ha comentado que la versión para el Nintendo GameCube tendrá un extra bastante prometedor; la posibilidad de que dos jugadores aborden sus naves y peleen cooperativamente para vencer todos los obstáculos a través de los 18 diferentes niveles. Así que si lo que buscas es acción al por mayor, no dudes que Infogrames tiene la mejor opción para ti con Ikaruga.



RANKING



EL CONEJO 5.0

A pesar de que ya habían olvidado de este género en las plataformas caseras, Treasure lo revive de una forma sorprendente con este dinámico shooter lleno de acción y sobre todo, en donde harás uso de todas tus habilidades así como de tu paciencia para pasar cada uno de los niveles que se presentan bellamente ilustrados en ambientes 3D. Este es un súper juego, pero no es nada apto para principiantes o aquellos que gusten de romper el control cuando se desesperan.



CROW 4.0

En un punto donde la industria del videojuego se enfocaba solamente desarrollar juegos como los FPS, deportes y peleas, se escuchó una voz diciendo el nombre de IKARUGA, un juego que retoma el estílo clásico que atrajo a muchos videojugadores a las arcadias y, que ahora, con la tecnología y poderio del GCN se se maximizada a tal grado que los efectos visuales y auditivos son de lo mejor que hemos visto hasta la fecha, así que en definitiva, recomiendo este título.

PANTEON 4.0

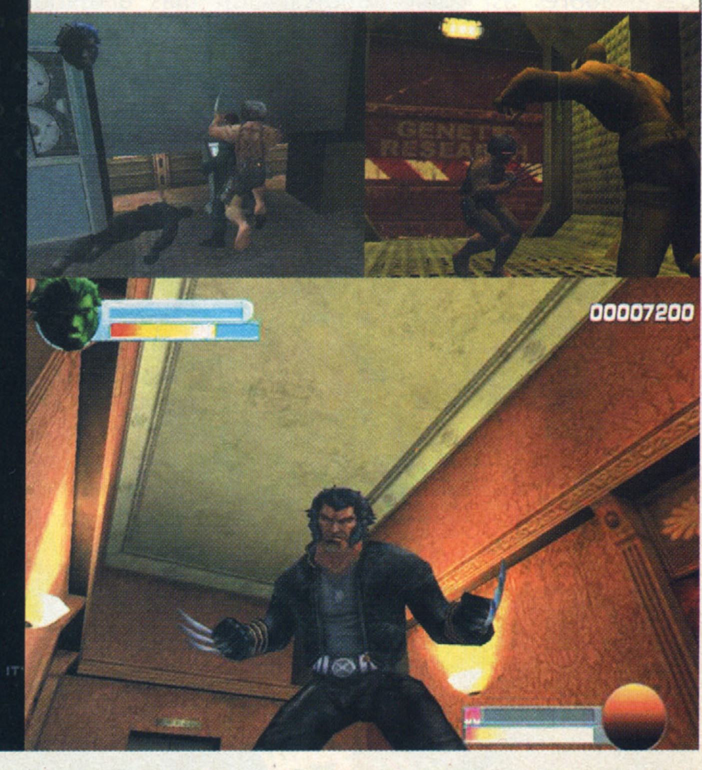
Todavía recuerdo cuando iba a las Arcadias y me emocionaba al jugar Galaga, Phoenix, Side Arms y otros Shooters muy buenos. Desde ese tiempo, ha habido pocos juegos que no sean realmente novedosos o bien, que incorporen algo diferente para poder jugarlos con gusto. Ikaruga me gustó mucho por ser muy ágil, tiene mucho reto y el hecho de cambiar de modo la nave es bastante padre, así que lo recomiendo ampliamente para todos, aunque no sean fans de este género.

1.0 5.0

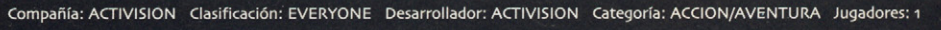
X2 Wolverine's Revenge

Preparate para poner a prueba tus habilidades en los videojuegos y llevar al extremo la adrenalina causada por la acción de X2: Wolverine´s Revenge, donde por primera vez, Wolverine, ícono de los comics por parte de Marvel, hace su brillante aparición como protagonista en un juego para el Nintendo GameCube. Si recuerdas, anteriormente salió un juego llamado X-Men Next Generation donde obviamennte aparecia Wolverine, pero no como estelar, así que si eres seguidor de los Mutantes más populares del planeta y quieres conocer más a fondo de este extraordinario título checa la siguiente información que te hemos preparado.

Así como ocurrió en Batman Dark Tomorrow, para Wolverine´s Revenge se ha creado una historia completamente original escrita por nada más y nada menos que Larry Lama, quien es toda una legenda en la industria de los comics (quizá lo conozcas por trabajos como G.I. Joe e incluso comic´s del mismo Wolverine) y, por si fuera poco escucharás las voces de Mark Hamill y Patrick Stewart. En esta ocasión, Wolverine deberá luchar contra reloj mientras va en búsqueda de un antídoto contra una bomba viral que ha afectado su sistema y que ni su cualidad regenerativa puede auxiliar, antes de el virus haga total efecto y ponga fin a los dias de nuestro héroe Wolverine.

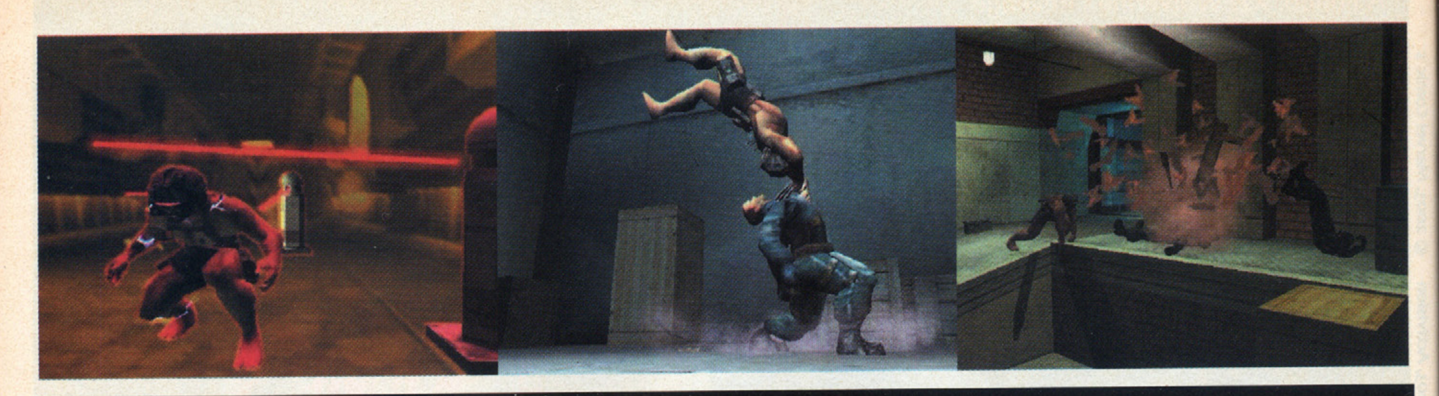





Compañía: ACTIVISION Clasificación: EVERYONE Desarrollador: ACTIVISION Categoría: ACCION/AVENTURA Jugadores: 1







48 horas marcan la diferencia...

Son sólo 48 horas las que separan de la vida y muerte a Logan, así que necesitará de toda tu ayuda para librar los peligros que se encuentre a cada paso antes de conseguir la cura para el virus. Wolverine regresa a lo más profundo de Canadá (Departamento H de Inteligencia) para darse cuenta que hay terribles secretos detrás del Weapon X Laboratory, así como de los experimentos que lo transformaron en el mutante que hoy en día es.

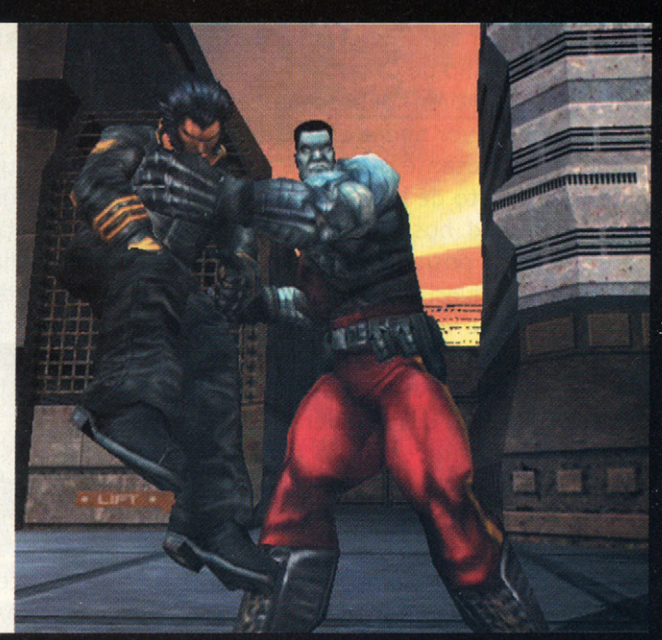
Debido a esto, cuenta con habilidades que ningún ser humano "común" posee, como el alto sentido de orientación y rastreo con el cual puede perseguir o en su defecto evadir a sus rivales; así mismo, su habilidad más característica es la de regenerar sus heridas con extraordinaria rapidez, además de fuerza sobrehumana que le ayuda en los combates, pero sin lugar a dudas lo que más le ayudará en su misión son su esqueleto y las garras de adamantium que le permiten realizar ataques devastadores así como soportar aún más el daño directo contra el.



X2 es el título donde más acción podrás encontrar por parte del héroe Wolverine.

Como es de esperarse esta odisea no te será tan facil como tomar un autobús y llegar a tu destino, sino que tendrás que recorrer grandes distancias enfrentandote a diversos peligros y entre ellos a varios de tus rivales favoritos como Juggernaut, Sabertooth, Wendigo y por supuesto, el jefe de jefes Magneto. Esta vez, los combates con dichos villanos tendrán un reto mucho mayor debido a la gama de ataques con los que cuenta cada uno de ellos, aunque si te sientes muy en aprietos recibirás la ayuda de algunos de tus colegas como The Beast y la mente brillante del Profesor X.

Otros sitios que Wolverine deberá recorrer (además de los que te mencionamos antes) serán lugares que muchos de los seguidores no han visto con anterioridad, que nos llevarán a lugares donde Wolverine ha estado en el pasado, como por ejemplo un lugar llamado The Void (una prisión mutante de alta tecnología) así como también podrás observar algunas zonas extra del Weapon X Facility.

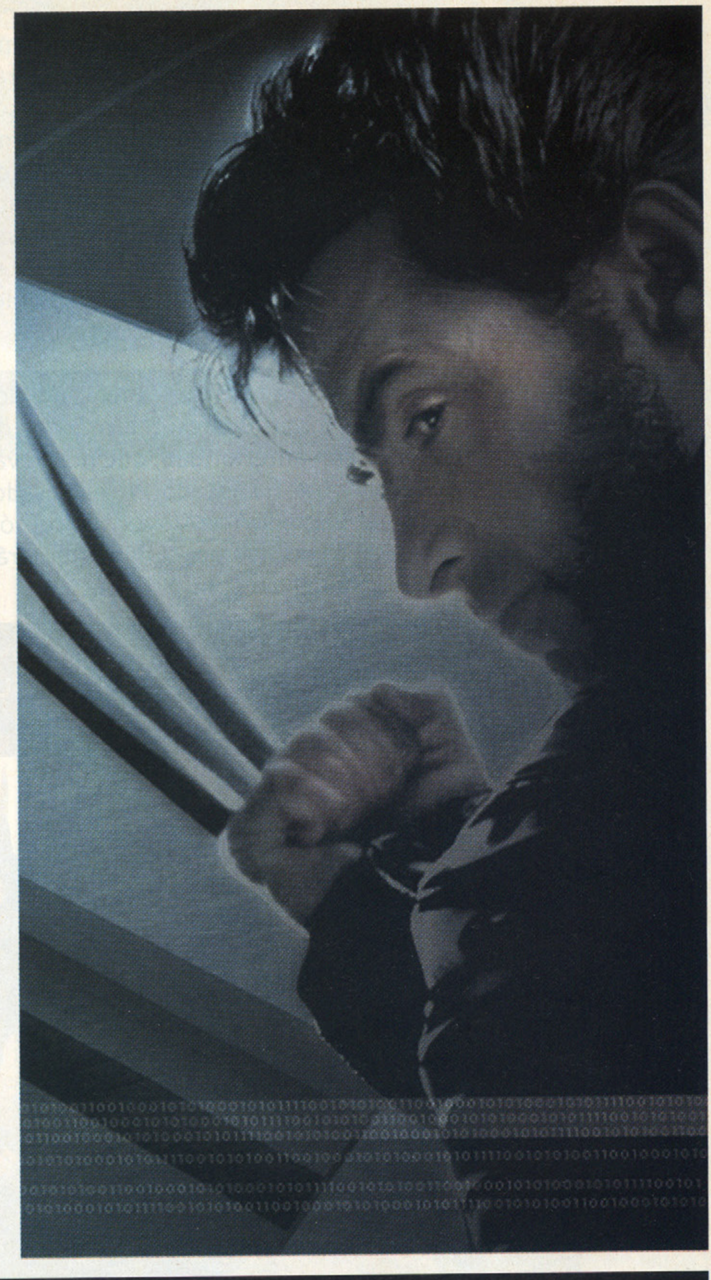


...lo que más le ayudará en su misión son su esqueleto y las garras de adamantium...

Para completar satisfactoriamente tus misiones, necesitarás echar mano de todas las habilidades de Wolverine, así como también debes masterizarlas para lograr ataques de mayor poder que te ayudarán a darle batalla a cualquier mutante que se te pare enfrente. Y ya que estamos en esto de los movimietos y ataques, hay algo que en verdad nos pareció interesante, con esto nos referimos a la posibilidad de llevar al extemo las habilidades de Wolverine para un sentido más intenso de juego debido a que regularmente necesitarás usar tus habilidades mutantes como la habilidad de orientación y rastreo para salvarte de múltiples peligros e incluso la eficaz habilidad de regeneración. Todo esto le da a X2: Wolverine Revenge un toque que nunca se había empleado antes y que convierte a este juego, en uno de los más completos que se han creado sobre los X-Men.

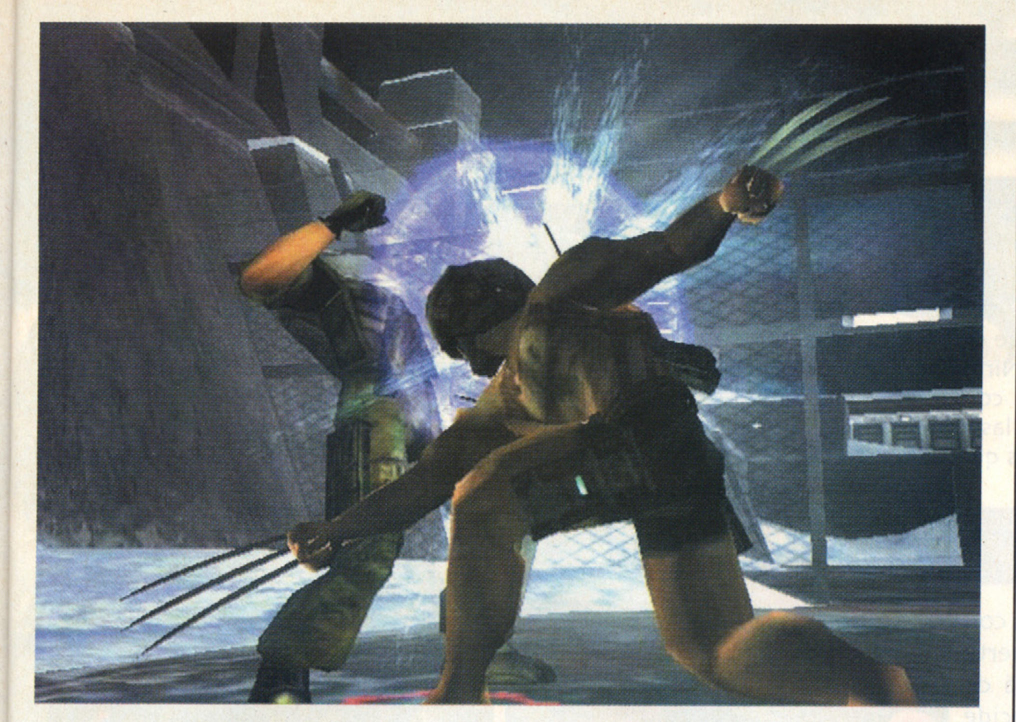
En este título hay varios elementos muy interesantes y que quizá te agraden tanto como a nosotros ya que somos fans de los X-Men, y bueno, el hecho es que X2: Wolverine´s Revenge no solo es un título en el que se haya elaborado una historia intensa y sin huecos que la echen a perder, sino que en conjunto, se ha creado un engine para darle ese toque que a todos los jugadores nos gustaría ver en un juego protagonizado por este persoanje, en donde las texturas de cada uno de los escenarios son de lo más detallado que se ha presentado últimamente para el Nintendo GameCube y que nos asombrará con la cantidad de efectos de luz y ambientación que se han diseñado para esta aventura.

Pero ahí no termina este asunto, sino que todo va en incremento pero ahora por lado del Gameplay, se han explotado las cualidades fisicas de los controles del GCN para dar al jugador una sensación de control del personaje como muy pocos títulos han sabido lograr y que por ello, nos permite realizar movimientos espectaculares con mucha facilidad y así disfrutar más y más este juego.



Los clásicos villanos más poderosos que nunca...

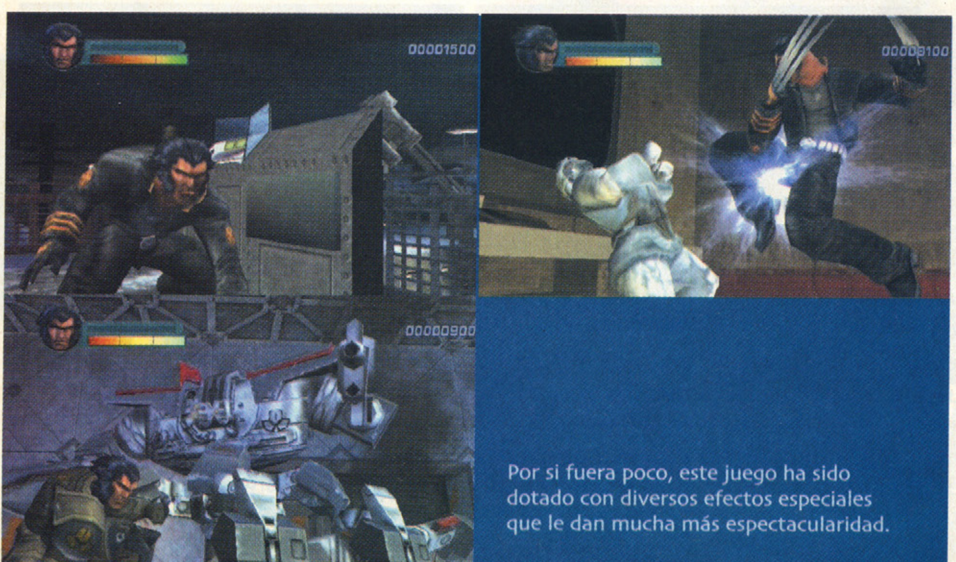




Y para cerrar con broche de oro, los programadores de Activision se han tomado el tiempo necesario para que este juego cuente con movimientos realistas y que no parezcan personajes de cartón, por lo que las animaciones que podrás disfrutar aquí, te dejarán con la boca abierta, no solo de todos y cada uno de los movimientos de Logan, sino de hasta los del menos indispensable enemigo u objeto que podrás checar en el juego.

Wolverine no solo ha entrado de lleno en el Nintendo GameCube, sino que también invadirá el Game Boy Advance en una adaptación que en lo personal nos pareció atractiva y de la que en cuanto tengamos más información te describiremos a detalle.

Sin temor a equivocarnos, Wolverine's Revenge será un título de acción que llegará para quedarse en el gusto de todos aquellos que sean o no fans de los X-Men. Se estima que este juego saldrá a la venta en mayo de este año y lo mejor de todo es que saldrá casi al mismo tiempo que la nueva película de los X-Men, sin embargo, cabe mencionar que ambos proyectos Videojuego y Película cuentan con detalles diferentes, por lo que tendrás dos motivos para entrar en la manía mutante el próximo mes.



Por si fuera poco, este juego ha sido dotado con diversos efectos especiales que le dan mucha más espectacularidad.

RANKING

 EL CONEJO 5.0

Es bueno ver de nuevo al gran Wolverine en el GCN con una historia original y realizada por uno de sus más grandes escritores. Por otra parte, la experiencia que tiene Activision para utilizar personajes de Marvel Comics como en el jugo de Spider-Man, lo que representa una garantía tanto del género como en el aspecto visual. No me queda más que recomendar ampliamente esta nueva aventura de Logan en donde la acción se desborda del control.

 CROW 5.0

Definitivamente esta es una de las obras maestras por parte de Activision y que mejor que podremos checarla en el Nintendo GameCube. Algo muy interesante en este juego, es que tanto la historia, como la calidad gráfica, de audio y el gameplay son de lo mejor que se ha visto hasta la fecha. Definitivamente este es uno de los juegos que no puedes dejar de revisar y lo mejor de todo es que aunque lo termines, quedarás con ganas de volver a vivir esta aventura en tu GCN.

PANTEON 4.0

Pues al parecer, la popularidad del enigmático Logan ha alcanzado un mayor auge y qué mejor que dedicarle un juego más; esta vez, para el poderoso Nintendo GameCube. De todas maneras, es una muy buena opción tanto para los miles de fans de Wolverine, como para los que gustan de un buen juego, así que no dudo en recomendárselos ni por un momento. Me gustó que hayan hecho este juego de acción/aventura, pues ya estaban choteando un poco los de peleas, ¿no creen?

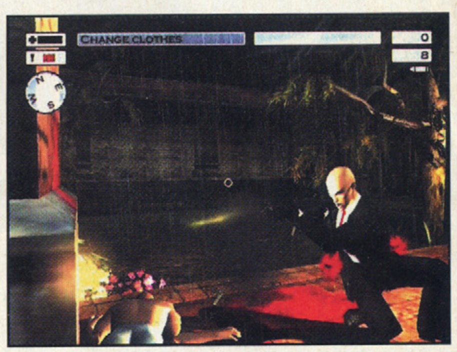
1.0 — 5.0

ULTIMA PÁGINA

Este mes si que ha estado más que de festejo, sobre todo para los chavos del universo de Nintendo, ya que se han producido noticias interesantes como lo de Sega con Sammy, quien iba a pensar que las cosas terminaran de este modo ¿no crees? Esperemos que todo esto sea para bien de todos nosotros, los videojugadores. No olvides que ya estamos trabajando en el siguiente especial de Club Nintendo con grandes sorpresas. ¡Manténte pendiente! Es hora de presentarte un pequeño avance de lo que podrás encontrar el siguiente mes en Club Nintendo.

Hitman 2 (GCN) Eidos Interactive





Ya que los juegos de espionaje, con objetivos en donde él mantenerte oculto entre la oscuridad está de moda, Eidos Interactive decide traer al Nintendo GameCube esta adaptación de su segundo juego de la serie para arraigar un poco más a los jugadores de mayor edad. Un ex-asesino a sueldo conocido como el Agente 47, tiene que volver a tomar las armas para librar a un amigo.

Lost Kingdoms II (GCN) Activision





El desarrollador From Software ha creado un majestuoso título con la fama que ganara con su predecesor creando un juego original para el Nintendo GameCube de Acción-RPG con más mundos, cartas y retos que jamás te esperabas. Si en verdad te gustó el primer juego, espera el siguiente mes y verás lo que es bueno.

Tom Clancy's Splinter Cell (AGB & NGC) UBI Soft





UBI Soft tiene preparado para nosotros grandes cosas con este fabuloso título que se lanzará simultáneamente para el Game Boy Advance y el Nintendo GameCube, con buenas noticias para quienes tengan ambos sistemas así como el cable para conectarlos entre sí. Tenemos información realmente importante, pero tendrá que ser hasta el siguiente mes cuando Sam Fisher irrumpa los sistemas de Nintendo.

Te recuerdo que en mayo tendremos más sorpresas, así como las acostumbradas secciones de cada mes. Además, en el siguiente número por fin sabrás como llevarte a casa el único ejemplar del Especial de Zelda de Club Nintendo autografiado por el mismo Shigeru Miyamoto además de los cinco discos de The Legend of Zelda: Ocarina of Time & Master Quest para el Nintendo GameCube que tenemos para ti.
Así que no nos pierdas de vista, muy Feliz día del Niño para ti y todos los adultos que aún nos divertimos como niños.





© 2002 Disney. © 2002 KONAMI
D.D.
Disney All-Star Sports
CLUB NINTENDO



JACKIE CHAN JENNIFER LOVE HEWITT
EL SMOKING
THE TUXEDO
DISEÑADO PARA TÍ
A LA RENTA EN VIDEO
Y A LA VENTA EN DVD VIDEO
UN EMOCIONANTE VIAJE LLENO DE RISAS, PATADAS Y ALOCADAS ACROBACIAS, CON INCREÍBLE MATERIAL ADICIONAL EN DVD.
ESCENAS BORRADAS
ESCENAS EXTENDIDAS
ESCENAS ELIMINADAS Y BLOOPERS HBO A PRIMERA VISTA: HECHO A LA MEDIDA PARA JACKIE CHAN
NOTAS DE PRODUCCIóN
AVANCE DE CINE
ELENCO
CINEASTAS
¡Vístete para la Acción!
DREAMWORKS HOME ENTERTAINMENT
TM & © 2003 DREAMWORKS LLC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

TARJETA DE PEDIDO

¡SÍ!, QUIERO UNA SUSCRIPCIÓN POR UN AÑO A



POR FAVOR, LLENA ESTE CÚPON CON LETRA DE MOLDE

NOMBRE (S): ______________________

APELLIDO PATERNO: ______________________

APELLIDO MATERNO: ______________________

CALLE: ______________________

NÚMERO EXTERIOR: ______________________

NÚMERO INTERIOR: ______________________

COLONIA O FRACCIONAMIENTO: ______________________

______________ CÓDIGO POSTAL: ______________

CIUDAD O POBLACION: ______________________

ESTADO: ______________________

NÚMERO TELEFÓNICO: ______________________

E-MAIL ______________________

INDICA CON QUÉ TARJETA DE CRÉDITO DESEAS PAGAR

- ☐ MASTERCARD (5160866)
- ☐ AMERICAN EXPRESS (9354699242)
- ☐ VISA (95160866)
- ☐ TARJETA No. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
- ☐ FECHA DE VENCIMIENTO; Día ☐☐ Mes ☐☐ Año ☐☐
- ☐ Total a pagar: $ 180.00

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del banco emisor el importe de este título en los términos del contrato suscrito para uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

____

Firma del titular

Si no cuentas con tarjeta de crédito no te preocupes, llámanos y te informamos sobre las diferentes formas de pago. ¡con gusto te atenderemos!

TELÉFONO: D.F. 5447 4111 Interior (sin costo) 01 800 849 99 70 FAX 5261 2799 CLUB12/04

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR
SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
RE-ETE DF-014-97
AUTORIZADO POR
SEPOMEX

EL PORTE SERÁ PAGADO POR:

Editorial Televisa, S.A. de C.V.
Departamento de Suscripciones
Apartado Postal 16-097
02011, México, D.F.

Al suscribirte siempre tendrás un trato preferente por el tiempo que quieras: te enviaremos tu ejemplar mensual y, al termino de los 12 meses, continuaremos enviándote la revista y te cobraremos el precio vigente de suscripción, por lo que siempre obtendrás un ahorro sobre el precio regular. Si por alguna razón deseas suspender tu suscripción, te reembolsaremos el importe de los ejemplares pagados que todaviano hubieras recibido.